DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年3月19日発行・発売 第10巻 第9号 通巻160号

# 電撃ゲームス

Vol.7
定価 650 YEN




やらずに死ねるか！ 神に挑む未曾有のアクションゲームをプレイレポートで徹底検証!!

## ゴッド・オブ・ウォー III

PS3でよみがえる『I』&『II』の完全プレイガイドをお届け！

## ゴッド・オブ・ウォー コレクション

**発売直前EXTREME**

北斗無双
スプリンターセル コンヴィクション

**電撃ゲームスMANIAX**

エストポリス／龍が如く4 伝説を継ぐもの
スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL
.hack//Link(ドットハック リンク)／GOD EATER(ゴッドイーター)

**電撃ゲームス特報**

ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
東京鬼祓師 鴉乃社學園奇譚

**巻頭インタビュー** 三並達也(プラチナゲームズ)

**別冊付録1** Xbox 360
DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SPRING
電撃ゲームスが提唱するXbox 360ハード&ソフトのススメ!

**別冊付録2** 今号からコミック連載開始!
ロスト プラネット バウンドレイブン Episode:0
『1』と『2』のはざまの時代を舞台に、壮絶なドラマが描かれる!

**付録3** 『ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable』特製ブックマーク



## 神（遠藤 雅伸）

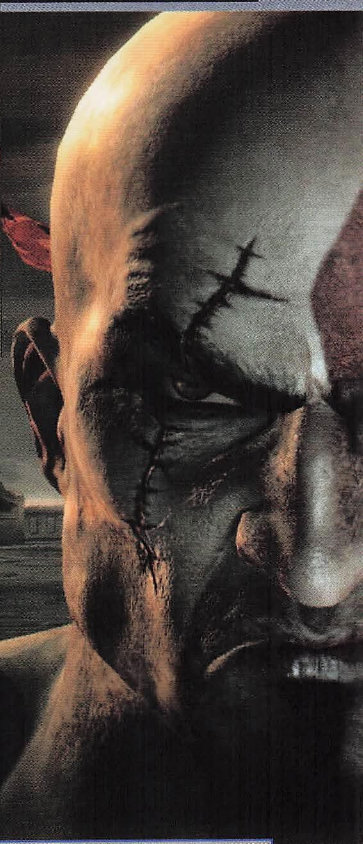
えんどう まさのぶ ／ ゲーム作家。ナムコ（現、バンダイナムコゲームス）在籍時に「ゼビウス」「ドルアーガの塔」の開発に携わる。その後、ゲームクリエイターとして独立し、「ドルアーガの塔」シリーズ等を制作。『ドルアーガの塔～ the Recovery of BABYLIM ～』ではスーパーバイザーを務める。通称、“ 邪神遠藤 ”。


Rosso index
神ゲー。
それは、神のムチャ振りに耐えるゲーム。
THE ONLINE RPG
ドルアーガの塔
the Recovery of BABYLIM
無料で遊べるオンラインRPG
www.druaga-mmo.com
神ゲー
検索
© NBGI / イズミプロジェクト All Rights Reserved. Published by ROSSO INDEX K.K.

⬇切り取ってつなげてね!


こころ
国籍 :日本
身長 :158cm
体重 :49kg
サイズ :B90 W55 H87
誕生日 :12月1日
年齢 :17歳
血液 :A型
趣味 :ピアノ
Rio
国籍 :アメリカ
身長 :164cm
体重 :??kg
サイズ :B91 W59 H88
誕生日 :10月11日
年齢 :21歳
血液 :B型
趣味 :ピンボール
お菓子作り
TECMO
DEAD OR ALIVE Paradise
特集記事&プレゼントはP.200へ!
『DEAD OR ALIVE Paradise』
■PSP ■ETC
■2010年4月2日発売
■通常版 5,229円(税込)/秘密の楽園ボックス 7,329円(税込)/"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス 15,729円(税込)
ほしいのはウインク? 投げキッス? それとも…?
©TECMO.LTD.2010



## 総力特集



## 巻頭インタビュー



先日、最新作『ヴァンキッシュ』を発表したプラチナゲームズ。その代表である三並氏に、プラチナゲームズのゲーム制作について聞いた！



## 電撃ゲームス MANIAX

発売済みのゲームに攻略&企画でディープに迫る！







## 話題作CHECK



## 発売直前 EXTREME

発売間近のゲームから電撃ゲームスが選んだ注目作をとことん解説!!





## 電撃ゲームス 特報

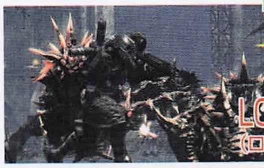
ココだけのオリジナル情報が満載!







## 電撃ゲームス PUSH!





## 2大別冊付録




### 別冊付録1 Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SPRING

電撃ゲームスが提唱するXbox 360のススメ。ハード&ソフト情報が満載！

### 別冊付録2 ロスト プラネット バウンドレイブン Episode:0

『1』と『2』のはざまの時代を舞台にストーリーが展開。コミック連載開始！




## QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。

## データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.282のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている

⬇切り取ってつなげてね!


©TECMO.LTD.2010
夏まで待ちきれない! ねぇ、一緒にいこう?
ヒトミ
国籍 :ドイツ
身長 :160cm
体重 :49kg
サイズ :B90 W58 H85
誕生日 :5月25日
年齢 :18歳
血液 :O型
趣味 :料理
TECMO
DEAD OR ALIVE Paradise
特集記事&プレゼントはP.200へ!
『DEAD OR ALIVE Paradise』
■PSP ■ETC
■2010年4月2日発売
■通常版 5,229円(税込)/秘密の楽園ボックス 7,329円(税込)/"かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス 15,729円(税込)
レイファン
国籍 :中国
身長 :163cm
体重 :50kg
サイズ :B87 W55 H86
誕生日 :4月23日
年齢 :19歳
血液 :B型
趣味 :アロマテラピー

GAME INDEX



※付録①：「Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SPRING」、付録②：「ロスト プラネット バウンドレイブン Episode:0」



## 新たなゲーム世界への絶え間ないチャレンジ

アクションの爽快感を追求した『BAYONETTA』。ゲームの表現の可能性に挑戦した『MADWORLD』。そして3Dシューターの新たな形を生み出しつつある最新作『ヴァンキッシュ』。それらはどのような場・人により作り出されてきたのか。そしてその根底にあるゲーム作りへの思いを、三並氏の言葉から探る。

# 劣化することのない ゲーム作りへの熱き想い

# 三並達也

**オリジナリティあふれるゲームを次々に発表し、その誕生から約2年にして、独自のゲーム世界を築きつつある開発会社「プラチナゲームズ」。今回はその個性的なクリエイター陣を率いる代表取締役社長・三並氏に、プラチナゲームズの目指すもの、そしてこれからのゲームの展望について聞く。**



## PRODUCTS OF PLUTINUMGAMES

年月■沿革・作品／発売元／機種／クリエイター

2006年 2月■有限会社ODD設立
2007年10月■SEED株式会社と合併。プラチナゲームズ株式会社に商号変更
2009年 6月■無限航路／セガ／DS
プロデューサー・稲葉敦志、ディレクター・河野一二三（ヌードメーカー）
2009年10月■BAYONETTA（ベヨネッタ）／セガ／PS3・Xbox 360
プロデューサー・橋本祐介、ディレクター・神谷英樹
2010年 1月■MADWORLD（マッドワールド）／スパイク／Wii
プロデューサー・稲葉敦志、ディレクター・西河繁範

2010年冬発売予定■VANQUISH（ヴァンキッシュ）／セガ／PS3・Xbox 360
プロデューサー・稲葉敦志、ディレクター・三上真司（Straight Story）

三並達也 *profile* ｜ プラチナゲームズ株式会社・代表取締役社長。同社の開発部長も兼任する。

## “プラチナ”の名に込められたゲーム作りの思想

「『無限航路』の芯となっているコンセプトは“自分でデザインした宇宙戦艦で冒険する”というものです。なにしろ、企画当時のタイトルが『宇宙戦艦をつくろう！（仮）』でしたから（笑）。でもそれだけだとマニアックすぎるので、河野さんと相談して出てきたのが“デザインした宇宙戦艦が活躍する場所を広げる”という方向性ですね。そこから、宇宙戦艦の艦長となって数々の星を冒険していくRPGという、今の形になりました。」
（『無限航路』プロデューサー・稲葉敦志氏）

――昨年以降『無限航路』や『BAYONETTA』『MADWORLD』といった作品が続々と発売されましたが、それらに触れ、改めてプラチナゲームズには個性的なクリエイターの方が集まっているなと感じました。この「プラチナゲームズならではの独自性」は、やはり立ち上げ当時から歯ごたえを感じていた部分でしょうか？

**三並達也氏（以下、敬称略）：**何もないところからオリジナルゲームを作るしかない、という状況ではじめたプラチナゲームズですが、その確信は最初からありましたね。ウチのプロデューサー、ディレクター達は、前身であるクローバースタジオの時点から個性的なゲームを作っていた連中が多いですから。彼らの今まで作ってきたタイトルや制作の姿勢・スタンスを見たうえで、ゲーム作りの点では最初からまったく心配していませんでした。スケジュール以外は（笑）。

――ちなみにパブリッシャー（発売元）でのゲーム制作と、デベロッパー（開発元）でのゲーム制作の最大の違いはなんでしょう？

**三並：**パブリッシャーの場合は、もしスケジュールが間に合わなかった際、会社として別のプロジェクトで補填することも不可能ではありませんが、デベロッパーであるプラチナゲームズではそれはできません。あくまで自分たちでなんとかするしかないんです。だからスケジュールもよりシビアに管理しなければならない。でもそれは、以前はできなかったことを実現しようと思って会社を立ち上げたことに対する、当然のリスクですけどね。

――そもそもプラチナゲームズを立ち上げるにあたって、実現しようと思ったこととはなんでしょうか。

**三並：**簡単にいえば「自由にものを作ること」です。そう言うと「好き勝手にゲームを作っている」というイメージを持たれるかもしれませんが、ちょっとニュアンスが違う。僕らがプラチナゲームズを立ち上げることで欲しかった自由とは“ユーザーの方に伝えたいことを明確にできる自由”なんです。その結果、作り手の伝えたいものがしっかりユーザーへ届くこと、それが重要です。

――そのうえで、社名の由来でもある「プラチナ＝高品質で劣化しないもの」を目指す方向性でしょうか。

**三並：**そうですね。新しいゲームももちろんやってほしいですが、その一方で、何年後になっても遊べるゲーム、プレイヤーにとって宝物になるようなゲームを作るのが目標です。だから“劣化しない”というのは“古くならない”ことではなく、長く遊んでもらいたいという意味合いが大きいですね。最近の市場では売上の推移だけ見て、ユーザーの消費のスピードが速いように思われるケースもありますが、実際にゲームをプレイする人は1つのゲームをじっくり遊び続けることが多い。飽きられてしまうのはユーザーの傾向ではなく、ボリュームが少ない、繰り返し楽しめないなどといった、ゲーム側の問題のほうが大きいと思います。だからクオリティの高さだけでなく、しっかりとしたボリュームのものを作ることで、長く、広く浸透してくれればと。

――そういう意味では、発売済みの3作品はいずれもプレイした人にとって、強く印象に残るものが多いですよね。ちなみにこれまでの作品におけるユーザーの方の反響は、どのように感じられていますか？

**三並：**とにかく昔に比べると、ユーザーの方の反応がものすごく早いですよね。昔はゲームを発売して1～2カ月後になってから「よかった」という感想や、「ここがダメだ」という批判のハガキが届いたりしていましたが、今は発売当日にWeb上で評価されてしまいますから。作品だけでなく、ブログに書いた言葉に対しても反響がすごい。これはよい面でも、悪い面でもそうですね。

――そのスピードの速さは怖くもありますね。

**三並：**さらに今は情報をさまざまな場所から拾えるし、極論を言えば、ゲームをプレイしなくても、よいか悪いかをある程度判断することもできてしまう。例えば評判のいいゲームは、批判的な意見が書かれていても「ここはダメ」とピンポイントで書かれていることが多いですから。それは裏を返せば「それ以外はOK」という見方もできるでしょう。評判のいいゲームはそれだけ発言も多いですし。だからそういう意味では、ウチのゲームも一部で批判されている部分はありますが、評判になっているのはイイことかな、と（笑）。

――ちなみに評判になった作品の続編の可能性などは考えられていますか？　それとも、今後もオリジナルタイトルにこだわり続けるのでしょうか？

**三並：**僕らが作ったオリジナルタイトルについて、続編を作る可能性がないのかといえば、それは当然あり得ます。ただしヒットしたから即続編を、というわけではないですね。ちなみに、以前のパブリッシャーの立場だと「今は続編を出すタイミングではない」「このタイトルの続編を出すならオリジナルのこっちを優先したい」という意志を貫きにくい部分もありました。でもそうなると、安易に「1本ヒット作が出たら、その続編をずっとリリースしていく」という流れになりやすい。もちろんビジネスとしてはそれも正解ですが、その結果どうなっているのかというと、今、日本のゲームスタジオのタイトルで、オリジナルの新たなヒット作はすごく生まれにくいじゃないですか。たとえ国内では勝負できていても、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』のように、世界で700万本売れているゲームを日本で作れるのか、といったら、そのための土壌が今はないんです。でも潜在能力としては、決して日本のゲーム会社に実力がないわけじゃない。そんなジレンマのなかで、改めてもう一度ワールドワイドで勝ちにいくオリジナルタイトルを作りたい、とは考えていますね。

――ちなみにセガさんとタッグを組まれたのも「ワールドワイドで」という部分が大きいのでしょうか？

**三並：**セガさんもそれを意識していましたしね。その点については共感を持ってもらえたと思います。しかも作品の中身については全面的に一任してもらえましたので。やはりどこのメーカーさんも、次の新たな展開を考えていると思うんですよ。ヒット作の続編だからといっても、必ずヒットするわけじゃないですし、その場しのぎでやっていても未来がないのはわかっているでしょうから。もちろんその状況を打開するための方法論は、それぞれ違うと思います。

「プラチナゲームズを立ち上げることで欲しかった自由とは、ユーザーに伝えたいことを明確にできる自由です」

## 解説 1 *Originality*
# その独自性

### 生み出されてきたプラチナゲームズのオリジナリティ

日本ではDSタイトルの『無限航路』が第1作となったプラチナゲームズ作品（海外では2009年3月の『MADWORLD』が最初のリリース）。発売・発表済みの作品数は4タイトルだが、それらはいずれも他にはない個性を放つ作品となっている。



**2009 DS 無限航路**
宇宙戦艦を強化しながら壮大な宇宙を冒険するSF・RPG。株式会社ヌードメーカーの河野氏（代表作：『鉄騎』など）をディレクターに迎えて制作された。

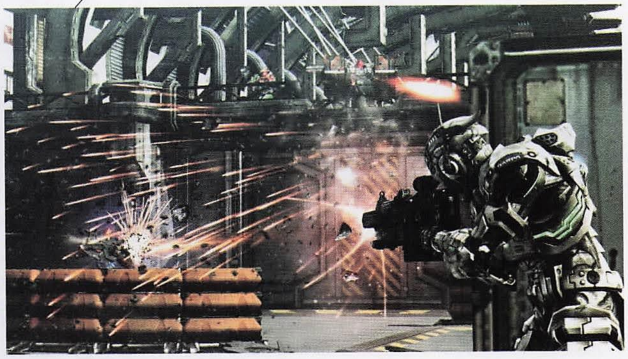


**2009 PS3・Xbox 360 BAYONETTA（ベヨネッタ）**
魔女ベヨネッタを主人公に天使と戦うという斬新な設定や、初心者でもハデなアクションを簡単に繰り出せるシステムなどが話題になったACT（PS3版はセガが移植開発）。




**2010 Wii MADWORLD（マッドワールド）**
白と黒を基調にしたコミック調の画面のなかで、殺戮ゲーム「DEATH WATCH」に挑む主人公・ジャックの戦いが描かれる。海外での発売元はセガ。日本での発売元はスパイク。

**2010年冬予定 PS3・Xbox 360**
**VANQUISH（ヴァンキッシュ）**
数々のプラチナゲームズ作品のプロデュースを手がける稲葉氏と、『バイオハザード』などを手がけた三上真司氏がタッグを組んだTPS。従来のTPSの概念を超えた、スピード感あふれるアクションが盛り込まれている。



――ユーザーの側から見ても、以前は先入観から、海外ゲームを「洋ゲー」とひとくくりにして視野の外に押しやっていた場合がありましたが、昨今はクオリティ等の面で絶対無視できない存在になっています。そんな海外のゲームと日本のゲームの最大の違いはなんでしょう。

**三並**：いろいろありますが、日本のゲーム作りはダウン・スパイラルに陥っている、とも言えますね。先ほども言ったように、新しいものが出せない土壌・環境のなかで、ユーザーの方が何千円という投資をするとなると、どうしても以前にプレイしておもしろかったゲームに手が伸びやすい。結局それがもうかるから続編が多く制作される……。でもその一方で、作り手側の人間がオリジナルタイトルを作りたくないかといったら、どのクリエイターも作りたいでしょう。以前に作ったゲームのノウハウから底上げをしたうえで、まったく新しいオリジナルゲームを作ってユーザーの皆さんに提示したい、プレイしてもらいたいと、みんな思っているはずです。でも今はそういう環境になっていない。だからもとを正せば、オリジナルのヒット作が生まれにくいのはユーザーが手に取らないからではなく、その選択肢となるオリジナルゲームをキチンと出していないのが大きいですね。海外はその点が違って、まだチャレンジする機会がある。そしてそういったチャレンジに投資する社会になっているのが最大の違いでしょう。

――そのぶん成功したときの見返りも大きいですしね。

**三並**：700万人もの方にプレイしてもらおうと思ったら、北米やヨーロッパを無視しては絶対無理です。また、オンライン要素のあるゲームの場合、日本だけのユーザー、アメリカだけのユーザーといったような区別はもはや意味がありません。いったんゲームの中に入れば国籍も関係ないことが多いですからね。だからユーザーの方にも海外ゲームに対して苦手意識は持ってほしくないですし、作り手としても「これは日本向けのゲームだから海外は意識しなくてもいい」という発想を持っちゃいけないと思うんです。……と、こんなことを言っていると「海外を重視しているのですか？」と聞かれることがありますが、そうではありません。日本も含めた"全世界"に向けてゲームを作っています。こういうゲームをプレイしたい人に、というターゲットはありますが、もう国の差を考えるのはよくないんじゃないかと思いますね。

### 異なる個性が創造してきたそれぞれの作品世界

「本当はあまり残虐的な表現って好きではないんですけどね。だから無意味な暴力表現だけは入れたくなかった。自由度の高さと理由なき殺人的表現は別かなと。そういった思いもありまして、自分が手がけるのであれば、残虐的表現にもちゃんと世界観的に理由を付けたかったんです。

（『MADWORLD』プロデューサー・稲葉敦志氏）

――ここからは具体的に、各プラチナゲームズ作品に対してお話をお聞きできればと思います。ちなみにこれまでに発売された3本＋発表されたばかりの『ヴァンキッシュ』が、プラチナゲームズの立ち上げ当初から動き出していたタイトルになるのでしょうか。

**三並**：当初から同時に動き出していたわけではないですが、ボリューム的はこの4本が第1弾です。

――そのなかでもまず最初に発売されたのが、海外版の『MADWORLD』ですよね。日本では今年始めに発売されたばかりですが。

**三並**：海外版発売の時点では日本で出せるとは思っていませんでしたから、ビックリしました（笑）。

――この作品については、Wiiリモコンを使った操作やモノクロの画面もそうですが、なにより表現の面でのチャレンジが印象的です。ちなみにゲームの表現に関するレーティングについてはどうお考えですか？

**三並**：ほかの方はどう考えているかわかりませんが、僕の意見としては、レーティングについてはあってしかるべき、守ってしかるべきだと思います。その一方で、レーティング的にOKならば何をしてもいい、というわけではない。大事なのは、作った人がどういったコンセプトでその表現を取り入れ、それがプレイした人にどう届くかということでしょう。だからZレーティングがあってもいいんです。でもそういった作品を作る際は、本来の意図がこうだからZなんだと、作り手が自信を持って言えなければならない。『MADWORLD』を例にすれば、僕らも小学生にプレイしてほしいとは思わないし、プレイしてはダメだと思いますから。そのうえで残虐表現に関して説得力があったからこそ、最終的に日本でも発売できたんじゃないかと思います。「ホントは全年齢で売りたかったんだけどZになりました」というのではダメですね。それは作り手だけでなくて、流通の方々にもそういう意識になってほしいと考えています。そういった形でレーティングを守ったうえで、そこから先は最終的にユーザーの方が選ぶべきであると考えています。

――次に『無限航路』についてですが、国内で最初に発売された作品にして、他に類を見ないRPGですよね。ハマった人はずーっとプレイしている感があります。

**三並**：スゴいボリュームがありますからね。ハマるとなかなか終わらないと思います（笑）。この作品についてはディレクターの河野氏が一番やりたい部分を生かした結果、あの形になった感じですね。

――ゲーム性もそうですが、ACTが得意なイメージがあるプラチナゲームズさんが、RPG、しかもSFをテーマにしたものを世に送り出したことにも驚きました。

**三並**：よく「年齢層の高いアクションゲームしか作らないのか？」と聞かれることもありますが、そんなことはないんです。ジェネレーションもターゲットも限定しているわけではありません。ただ、自分たちの得意なところ、ノウハウのあるところを出していこうと考えた結果、やはりアクションゲームに自信があったのは確かです。

――そんなアクションゲームの王道として、プレイの爽快感を追求したのが『BAYONETTA』ですよね。

**三並**：そうですね。あとは神谷の得意分野として、物語や世界観の広がりも特徴的な部分だと思います。

――『BAYONETTA』に関してはすでに一昨年前の段階で原型ができていた印象ですが、そこからのチューニングにかなり時間をかけたのでしょうか。

**三並**：画面に関しては開発に着手してから半年もしないうちにほぼ今のような形ができていたんじゃないでしょうか。その時点でも普通にアクションしていましたが、そこからすごく時間をかけましたね。ウチはそういうクリエイターが集まっているんですよ（笑）。その結果、あるタイミングでクオリティがガラリと変わる瞬間がくる。僕が見ていてもどこかで飛躍的に「変わったな」と思うときが必ずありますね。当然、その前の段階でかなりの試行錯誤があるわけですが。だから企画立案から考えると『BAYONETTA』『ヴァンキッシュ』などは非常に時間をかけて制作しているタイトルです。

## 「海外を重視していると言われることもありますが、そうではなく、

解説2 *Harmonize*

# 個性の融合・ゲーム性の融合

### 確固たる意志で取り入れられてきたゲームとしてのおもしろさ

本格始動から間もないプラチナゲームズだが、同社に所属するクリエイター陣には『逆転裁判』などをプロデュースした稲葉氏、『デビル メイ クライ』『大神』などを手がけた神谷氏など、すでに確固たる実績を築き上げてきたプロデューサー、ディレクターが多い。しかしその実績の延長線上にとどまらず、常に新しいゲーム性を求め、新たなアイデアの融合を目指した結果、現在の斬新なタイトル群が生まれたといえる。






**RPG ＋ スペースオペラ**

**『無限航路』**

SFを題材にしたRPGは数多くあるが、「スペースオペラ」をここまで真正面から描いた作品は希少。難易度は高めで、テーマ的にも万人にまんべんなく受け入れられるタイプの作品ではないが、宇宙戦艦のカスタマイズ、圧倒的なボリューム、総勢200名以上のキャラクターによるドラマ、そしてなにより壮大な宇宙の物語に興味があるプレイヤーならどっぷりとハマれるゲーム。コンセプトとプレイヤー像が明確な、まさにプラチナゲームズらしい作品といってもいいだろう。

**直感操作 ＋ バイオレンス**

**『MADWORLD』**

コミックの世界をモニター上に再現したかのような、一度見たら忘れられないグラフィック。そしてそこに飛び散るのは、殺戮ゲーム「DEATH WATCH」の激闘による血の雨。しかもそれらのバイオレンスアクションがWiiリモコンによる直感操作でおこなえるという部分に、本作の真髄がある。これはタイトルが表す"狂気の世界"、そしてそこに描かれたテーマを、エンターテイメントとしてとらえられる大人のためのゲームだ。

**アクションの快感 ＋ ケレン味**

**『BAYONETTA』**

当初から期待されていたアクションの爽快感はもちろん、セクシーな魔女・ベヨネッタをプレイヤーキャラとすることで、演出やアクションに強烈なケレン味が加わっているのが本作の魅力。ときにはコミカルに、エロチックに、そして荒唐無稽に描かれるその戦いは、自らの手で触れてこそ堪能できる。また「オートマチックモード」によって、本来は高難度な"避ける"快感を誰でも味わえるようになっているのも、特筆すべき要素だ。

――その最新作『ヴァンキッシュ』については、三上真司さんの久々の新作になりますね。

**三並：**三上の作品については、今の形になるまでにもいくつか別の企画があがっていたのですが、それを吟味した結果『ヴァンキッシュ』になりました。その過程では、ここでは言えないような企画もあったりします（笑）。

――『ヴァンキッシュ』については3Dシューター＋アクションといった印象の作品ですが、プレイ感覚はどのようになりそうですか？

**三並：**根底にあるのは純粋に「狙って撃つ」というシューターの爽快感ですね。でもそれだけじゃ、ほかの3Dシューターと大差ない。プラチナゲームズらしさ、三上らしさを出していくという点で、アクション要素も盛り込まれています。実は、途中段階ではもっとアクション要素があったんですよ。ただあまりそちらに寄ってしまうとコンセプト的にズレてしまうので、今のような形になりました。「三上真司作品＝やっぱりアクション」というイメージはあるかもしれませんが、あくまで基本はシューターです。なかでもロボットを撃ちまくってバラバラになる快感。それが最大の要素ですね。

――発表会の映像で、すでにかなりの完成度が感じられましたが……。

**三並：**現時点でもかなりできていますが、やっぱりウチの作品の特徴として、ここからが長いですね。昨日も三上から、あるとんでもない要素を入れたいと相談されて「は!?」となったり（笑）。

### ユーザーと向き合ってゲームを作るということ

「オートマチックモードを搭載した理由としては、こういったACTで難易度を下げるときに、敵を弱くしたり、こちらを強くするだけでは、低難易度でそのゲームの本当の楽しみを味わえないと思ったからです。やっぱり“熟練者が動かしたらベヨネッタはこんなにもカッコよく動くんだよ”という我々が伝えたい部分を、初心者の人にも楽しんでほしいわけですよ。

（『BAYONETTA』ディレクター・神谷英樹氏）

――最新作が発表されたばかりではありますが、ほかにも新たなタイトルは動き出していますか？

**三並：**それはもちろん。詳細は言えませんが「え？　そういうゲームも作るの？」と思われるものも今後発表するかもしれません。うー、言いたいけど言えない（笑）。見た目の面でも仕掛けの面でも、イイ意味で「それがくるか！」と言われるものを出していきたいです。もちろん『BAYONETTA』などの続編も作る可能性はありますが、常に新しいものを打ち出していかないと、僕らが会社を作った意味がない。さらに、その新しいものを出したときに「なんだ『BAYONETTA』と同じじゃん」って思われるようなものを作るのはナシにしたい。そのうえでクリエイターのみんながやりたいことを追求できるようにしたいですね。それが会社の経営と両立するかは僕の責任ということで（笑）。

――ちなみに今年はXbox 360のProject Natalや3D映像のゲームなど、デバイスの面でも変化がありそうな年ですが、そちらについてはどうお考えですか？

**三並：**3D映像のゲームは一度企画を考えたこともあったのですが、なかなか現時点では難しい。ただ、今でも興味がありますね。Project Natalについては、まずマイクロソフトさんからの遊び方の提案を期待しています。僕も昨年のE3で見てビックリしましたし、発想としてはおもしろいものが出てくる気はしますが、ぜひライトユーザーだけでなく、現状のXbox 360ユーザーが唸るものを出してほしいですね。

――ゲームを含め、エンターテイメント全般について最近気になっていることはありますか？

**三並：**んー、最近思うのは、ゲームしかり、ほかのエンターテイメントしかり、自分がどう前向きに向かい合うかによって、まったく印象の違うものになるな、と。なんでも楽しいと思えることもありますし、逆にネガティブに切り捨てていったら、なにもなくなってしまったり。ヘコんでいたら何をやっても楽しくないですからね。さらに今は、興味の対象が多すぎるのもありますし……。

――ゲームもいろいろな選択肢の1つですしね。

**三並：**ただ、そこは言い訳にはしたくないですね。「ケータイに時間を取られているからゲームをプレイする時間が少なくなってしまう」という話もありますが、そんなことはない。極端な話、メールを打つのを忘れるくらい楽しいゲームがあればいいわけです。昔は『ドラゴンクエスト』が出るたびに会社休んだりするようなヤツもいましたしね。「お前クリアするまで来る気ないだろ」というくらいの（笑）。だから自分の仕事としては、今でもゲームにハマれているときが幸せな時間ですね。

――ちなみに今プレイされているゲームは？

**三並：**いろいろ触れていますが、今一番プレイしているのは『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』でしょうか。子供と一緒にプレイしています……と言うと理想的なパパのように聞こえますけど、実は違いまして。子供は今5歳なんですけど、あんまりヘタなのでボロクソに言うんですよ。すると「じゃあお手本を見せて」と。そこでクリアしてみせて、それを見た子供ができなかったステージをクリアするのを楽しんでいます。だから子供と2人で協力プレイはしないですね。ヘタで腹立つから（笑）。

――ある意味ゲーマーのライバルみたいですね（笑）。

**三並：**そういう意味では子供とのそういうやり取り自体がエンターテイメントですね。もちろん、1人でじっくりとプレイしてみたいゲームもまだまだあります。

――では最後に、今後プラチナゲームズとしてユーザーの方に期待してほしい部分がありましたら、ぜひ。

**三並：**現在、激励の言葉もお叱りの言葉も含め、いろいろなご意見をいただいていますが「ユーザーさんの立ち位置に近いところでゲームを作っていきたい」という点は曲げないと思います。そしてユーザーさんに届けたかった部分をハッキリ提示したうえで、気に入ってもらえたらプレイしていただければと。もちろん売れてくれると嬉しいのですが、それ以前に「買ってよかった」という意見をいただけるのが一番ですね。パッと見て「プラチナゲームズのゲームだ」と思ってもらえるのが理想です。あと、今後はオンライン部分の強化も目指していきたいですね。

――ちなみにプラチナゲームズのクリエイターの方へ期待することは？

**三並：**「がんばってください」その一言で（笑）。あと、『MADWORLD』で松野さん（松野泰己氏・シナリオ担当）と仕事ができたように、プラチナゲームズ以外のクリエイターの方とも、もっと仕事ができたらいいですね。特に若いクリエイターの方々に、どんどん出てきてほしいなと考えています。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

## 日本も含めた全世界に向けてゲームを作っています」

VANQUISH ヴァンキッシュ

**最新作**

## 『ヴァンキッシュ』が挑む3Dシューターとしての新たな形

▼近接時にはパンチやキックなどの格闘攻撃も可能。



数々のヒット作のディレクションを手がけた三上真司氏が『ゴッドハンド』以来4年ぶりに発表した最新作が、この『ヴァンキッシュ』。“征服する”という名を持つ本作において、プレイヤーは特殊なバトルスーツを装着したエージェントのサムとなり、近未来のスペースコロニーで武装組織を壊滅すべく戦うことになる。その最大の魅力はTPS（サード・パーソン・シューター）でありつつ、その常識を超えた高速アクションが盛り込まれていること。スライディングのようなモーションのブーストを駆使して戦場を疾走する快感は、従来のTPSとはまったく異なる次元のものになるだろう。



DIRECTOR's VOICE

### TPSのイメージを超えたハイスピードなテンポのシューターを

本作の基本コンセプトは「アクションゲームのテンポでプレイできるシューター」です。ホフク前進などのアクションに代表される従来のTPSのテンポより、スピーディなものを作りたかった。ただ、あまりにも速すぎるとシューターとして破綻してしまうので、現在の形になるまでにはかなり紆余曲折がありましたね。あとは「カッコいいアクションを戦場で表現したい」という思いもありました。ああいう特殊なバトルスーツを着けているなら、戦場でのリアルな動きを超えたアクションを表現してもいいだろうと。だから開発中はキーワードとして、「撃つ、ときどき『キャシャーン』」などと言ってました（笑）。ちなみに難易度についてはやや歯ごたえのある方向性にするつもりです。ゲームが好きな人が何度も楽しめる作品にしていきますので期待してください。

（ディレクター・三上真司氏）



**総力特集**

# 『GOWⅢ』がスゴすぎて言葉にならないのがツラい。

**首……ねじ切る。目玉……ひっこ抜く。神……手当たりしだいぶっ殺す。**
**天上天下唯我独尊を地で行く戦神クレイトスが、3月25日ついに襲来！**
**とにかくスゴすぎて言葉にならない『ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ』。**
**その魅力をなんとか記事にして徹底解剖する大特集がコレだ！**

## Ω 以下、見逃すとクレイトスさんに殺されるコンテンツ！

**▶演出&世界観がスゴイ！**



HD機の常識を飛び越えたグラフィックが話題になりがちな『GOWⅢ』。だが、本作の真髄はゲームの本質に直結した演出のスゴさにある！

**▶この男、マジパネェっす！**



残虐非道のクレイトスにも、それに至るまでに経てきた壮絶な運命が……。そんな彼の生きざまと、知っておきたいギリシャ神話の知識を解説。

**▶アクションもヤバすぎ！**



殴る、飛ぶ、よじ登る……緻密な世界のなかで暴れ回るためのアクションは実に多彩。シンプルかつ多彩な、ACTとしての操作の魅力がココに！

**▶先行リプレイを食らえ！**



結局はプレイしてみなければ本当のスゴさはわかんねぇ！ ……ということで、編集者&ライターの阿鼻叫喚のプレイ模様を誌上公開！

**■電撃ゲームス編集長・おしょうが語る『GOWⅢ』インプレッション**

### 『GOWⅢ』はとんでもない。そして“ゲーム”ってやっぱりとんでもない

皆さんがゲームの感想を語るとき、よく使う形容詞ってなんでしょうか？

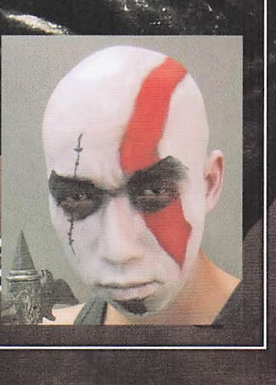
「おもしろい」「泣ける」「ハマる」「怖い」「キレイ」……ちょっと考えただけでもそんな言葉が思い浮かびますが、なかでも

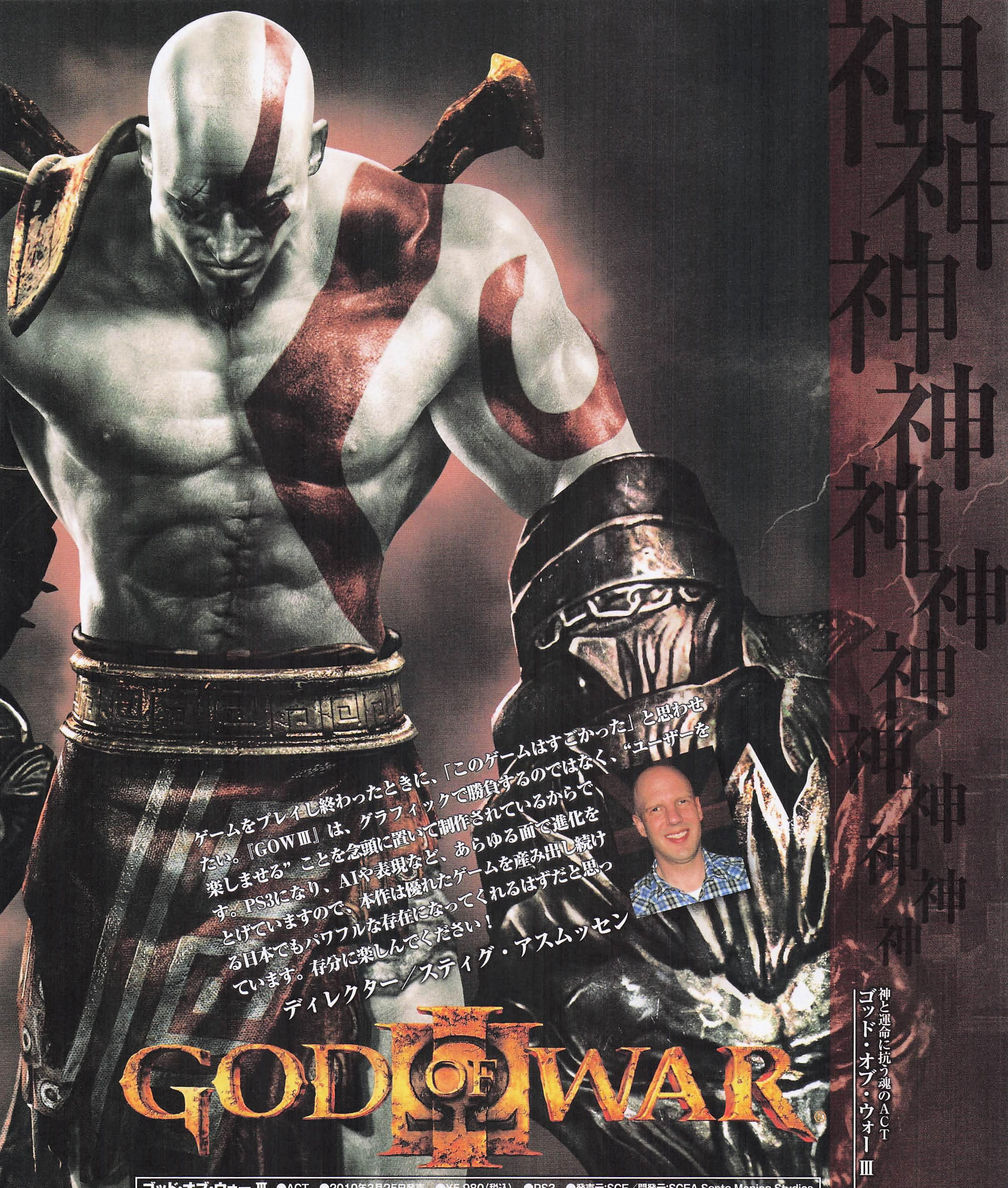
「とんでもない」

という形容詞で語れるゲームって、あまりないんじゃないかと思います。でも自分が『ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ(GOWⅢ)』の最初の1時間をプレイしたときの感想は、まさにそうとしか言いようがないものでした。

「オープニングイベントを観ていたと思ったら、いつのまにか超巨大な巨人の肩の上でクレイトスを操作して戦っていた」という、“とんでもない”幕開けから、以降ずーっとコントローラを手放すヒマなし。いわゆるロード時間もなし。ついでに情け容赦もなし。クレイトスは天災の如くギリシャ神話の神々にケンカを売り、そのことごとくを殺害していきます。その結果、海が荒れようが太陽が消えようが世界が滅びようが一切関係なし。まさにカタストロフィのフルコース。破壊のエキシビジョン。終焉へのジェットコースター。世界を救う主人公は数あれど、ここまで世界を滅ぼす主人公は滅多にいるもんじゃありません。

そしてクリアまで十数時間——途中で謎解きに詰まって頭を抱えた部分もありましたが、ラストまでひたすら“とんでもない”ゲームでした。もちろん、本作の残酷表現に顔をしかめる人もいるでしょう。アクションゲーム自体に興味を持てない人もいるかもしれません。でも自分が『GOWⅢ』をプレイして感じたのは、そのようなことを超越した「ゲームってスゲエな……」という再認識でした。18歳以上のゲームファンなら、これをプレイしない手はないと思います。ゼウスにケンカを売ってでもやりましょう。






ゲームをプレイし終わったときに、「このゲームはすごかった」と思わせたい。『GOWⅢ』は、グラフィックで勝負するのではなく、“ユーザーを楽しませる”ことを念頭に置いて制作されているからです。PS3になり、AIや表現など、あらゆる面で進化をとげていますので、本作は優れたゲームを産み出し続ける日本でもパワフルな存在になってくれるはずだと思っています。存分に楽しんでください！

ディレクター／スティグ・アスムッセン

神と運命に抗う魂のACT
ゴッド・オブ・ウォーⅢ

ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ ●ACT ●2010年3月25日発売 ●¥5,980（税込） ●PS3 ●発売元:SCE／開発元:SCEA Santa Monica Studios

## あらゆる部分が“神”クオリティ 間違いなく世界最高峰アクション!

まず断言しよう、『GOWIII』は世界最高峰のACTであると! そう言い切ってしまえるほど圧倒的なクオリティの高さを誇る本作。それはただ単にグラフィックがキレイなどといった表面的な部分だけにとどまらず、アクションや演出など、あらゆる部分に当てはまる。特に巨大なキャラクターをステージに見立てるといった今までのゲームの常識にとらわれないステージデザインには、ぜひ注目してもらいたい。ちなみに、ムービーと見間違えるほどゲーム画面が緻密かつ美麗だが、それもそのはず。通常はムービーで使うレベルの3Dモデルを実際のゲーム上で動かしているのだ。言い方を変えれば、映像作品を操作できるのと同じこと。それだけでも、本作のスゴさをわかってもらえるだろうか。



# 一度体験したら あらゆるエンターテインメント

## クライマックス感を持続させる“豪快アクション&演出”

舞台となるステージも興奮の連続だが、その舞台上で繰り出せるアクションがそれをますますアオってくる! とにかく多彩なアクションが可能で、断崖をよじ登る、激流を泳ぐといったものから、空飛ぶ敵に剣を突き刺して足場のない場所を進むなど、「そんなことまでできちゃうの?」といったアクションまでもが用意されているのだ。また、アクションのキモとなる攻撃もバリエーションが豊富。敵を打ち上げて空中コンボを決めたり、地面に武器を叩きつけて生じる衝撃波で敵を一掃したり、火矢で敵を燃やして周囲の敵に燃え移らせたりと、攻撃方法は多岐にわたる。しかも、これが最大でも数回のボタン入力で繰り出せるというから、ACTが苦手な人にも嬉しい配慮だ。そして単調になりがちなアクションにひと花添えているのがCS(コンテキスト・センシティブ)アタック。画面に表示されたとおりにボタンを押す簡単操作で繰り出せるこの攻撃は、とにかく演出が過激。規格外という言葉がぴったりなCSアタックを一度味わったら、ほかのゲームが退屈に見えてくる……かも!?



◀敵には高度なAIが搭載されており、1対1と1対複数の場合で戦い方が変わる。指揮官級の敵がいると、より統率のとれた攻撃を行う。

▼敵の攻撃も多彩。石化光線、武器で突き刺して放り投げる、壁を蹴って跳びあがり、頭上から攻撃……と、ザコでも油断できない!




### 「CSアタック」は 派手なだけでなく攻略でも重要

敵の顔面に飛び乗り、剣で突き刺しまくる、切りとった敵の体の一部を投げ返す……といったことが可能なCSアタック。この攻撃は主にボスや大型のザコ敵に発動可能で、これで倒した場合は体力が回復するといったメリットがある。

# 動き回る巨人の上が戦場に！さらに天地が激しく入れ替わるなど今までにない発想の“ステージデザイン”

ゼウスが待ち受けるオリュンポスの頂上へ、超巨大なガイアに乗って復讐心全開のクレイトスが向かう。そんな場面で前作『II』は幕を閉じた。シリーズ完結編となる本作では、その胸が高まるクライマックスな場面から続いてのスタートとなるが、ゼウスが送り込んだ敵とのバトルにいきなり突入して、ガイアの腕や肩を足場に戦うことに！　しかし、ガイアはクレイトスのことなどお構いなしに山を登り続ける。そのため、足場の状況は刻一刻と変化。上り坂になることもあれば、横に傾いたり、はたまた天地が逆転したり……そのあげく足場が天井になり、ガイアの腕に剣を突き刺して戦うなんて状況にもなる。つまり、ガイアという生きて動き回るキャラクターが1つのステージとなるわけだ。さらには超巨大なボスとのバトルまで発生し、ゲーム冒頭はまさに驚愕の嵐！　しかも、この先も推定30メートル四方の超巨大なキューブが点在する迷宮、迷路のような立体的な庭園など、想像を絶するスケールで練り込まれたステージ群が、キミの肝をツブさんと待ち構えているのだ!!



▲基本的にイカロスの翼は遠く離れた場所に飛び移る際に使うが、空に伸びる細長いトンネルを駆け抜ける際にも使う。超ハイスピードなその場面も見どころ！




**I 炎で燃えるイバラの束を運び出す**

フィールド上には動かせる物も。ときには人間の死体を使い、ギミックを解くなんてことも。



**II イバラの束に火をつけて燃やす**

イバラの束を火に近づけたら、激しく燃え出した。ちなみに爆弾を火に近づけたら、当然……。



**III 炎の上昇気流で身体が浮上**

燃えたイバラの上で、イカロスの翼を広げると、上昇気流で浮上。行けなかった高い場所へ。

## 頭を使うパズル的なギミックもたくさん登場！

豪快なシーンに目がいきがちだが、趣向を凝らしたギミックも見逃せない。音を使った芸術系ギミックや歪んだ時空を駆使するギミックなど、対峙したときにはその斬新なアイデアと作り込みに思わずうなってしまうはず。ただ上記のように、周囲の物をどう使うか、頭をひねらないと突破できないものばかり。見とれている余裕はない!?

# シリーズの醍醐味である“残酷表現”は心臓が弱い人だと厳禁クラス

『GOW』シリーズを語るうえで外すことができないのが残酷表現。ズバリ、今回もエグい、エグすぎる……！　切り裂いた腹から内臓が出てくるのは当たり前で、そこまでやるかというレベル。だが、胴体をまっぷたつに引きちぎる、目玉を引っこ抜くという表現自体は、過去のシリーズ作でもやっていたことだ。つまり今回、エグ味が格段に増しているということは、それだけグラフィックのクオリティが向上しているということの証明でもある。どれも目をそむけたくなるほど過激だが、それも開発陣のこだわりあふれる部分。クレイトスの荒々しさ、さらにその奥に潜む怒りを感じとりつつ、残酷表現に注目してほしい。ただし心臓の弱い方はマジでご注意を!!



▲返り血を浴びると、クレイトスの体が真っ赤に染まる。これも意外とエグかったり……。

# は色あせる！

## こだわりは細部までバッチリ!!“芸の細かさ”も世界最高レベル

ガイアステージのような大胆な演出だけでなく、ネズミが地面をちょこまかと走り回っているといった芸の細かい演出も見逃せない。本作は、これまでのACTではあまり見られなかった、ザコ敵の装備品のバリエーションも実現している。よく見ると、同じ種類の敵でも武器や防具がそれぞれ違っているのだ。見逃しそうな細部にも手を抜かない、開発陣の熱いこだわりがひしひしと伝わってくる！



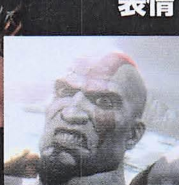


**多彩な装備の敵**

▲左の敵はこん棒、右は剣。防具をつけていたり、何もなかったりと、実にさまざま。

**クレイトスの表情**





▲▶クレイトスの表情も非常にリアル。そのリアルさは、にらまれると失禁するレベル！

神と運命に抗う魂のACT　ゴッド・オブ・ウォーIII

# 暴れっぷりはもちろん、極悪非道ぶりも超一級
# クレイトスという名の神々の黄昏



## ゼウス、そしてオリュンポスの神々を憎むクレイトス その怒りのルーツを彼の記憶からたどる

人を救助したと思ったら、必要なアイテムだけ奪って怪物の胃袋に突き落とす。そんな非情さが目立つクレイトスだが、単に冷酷な男、というわけではない。まずは彼がどんな人生を歩み、どんなトラウマを背負い、どんな目的に向かって戦っているのかを見ていこう。彼の人生を知れば、非情に徹するそのワケもわかるはず。また、物語のカギを握る神々とその理解に役立つ用語集もお見逃しなく。



### クレイトスの記憶I 灰褐色の肌

#### 最愛の妻子との別れ・そして怒りの最大の原動力
（『ゴッド・オブ・ウォー』）

スパルタの狂戦士として、勝利のためなら、容赦ない殺戮を繰り返すクレイトス。性格はまさに限りなく極悪非道。だが、そんな彼にも心を許す人物が2人いた。彼の妻と娘のカリオペだ。それは戦神アレスに仕え、神々の戦士として、さらなる殺戮の日々になってからも変わらなかった。しかし、アレスは彼の人間としての弱さが気に入らなかった。そして、彼の妻子を、彼の手で殺させるという策略を練る。クレイトスはその策略にまんまとはまり、妻子を手にかけてしまうのだった。そんな彼を妻子が燃える神殿の煙が包み、肌の色を亡霊のような青白い色へと変えていく。この出来事はクレイトスの心にずっと重くのしかかることに……。



### クレイトスの記憶II 腕に残る甲冑

#### 戦神アレスを倒し“God of War”となった証
（『ゴッド・オブ・ウォー』&『II』）

最愛の妻子を手にかけた罪に苦しむクレイトス。アテナはそんな彼に、「アレスを倒せば、神々はあなたの罪を解放する」と救いの手を差し伸べる。燃え盛る復讐心もあり、クレイトスは、アレスに戦いを挑むことに。そして激戦のすえ、パンドラの箱の力を借りてみごと仇敵を討ち倒す。しかし、神々は彼の罪を許すも、苦悩からは解放してくれなかった。アレスに代わって戦神の座についたクレイトスは、神となっても、罪の重圧に耐え切れず、オリュンポスの丘から身を投げる決意を…‼

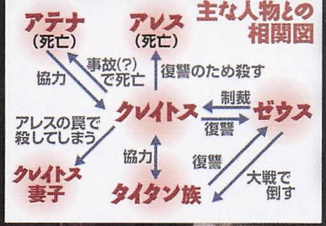


▲もともと甲冑は上半身すべてを覆う形だったが、『II』での神々との激しい戦いのなかで大部分が破損。本作では、血に染まった腕の部分のみが残る形に。




### 神をも殺す憤怒のスパルタ戦士 クレイトス

神を殺し、神に登りつめたスパルタ人。青白い肌から、スパルタの亡霊との異名を持つ。ギリシャ神話の支配、権力、威力を表す神がモデルで、とにかく腕っぷしが強く、何事も力で解決する。しかし、妻子に関することになるといまだ苦悩することも多く……。また、船旅中に日記をつけるなど、実は几帳面な一面もある。




### 物語を深く理解するための ギリシャ神話用語集

**【アレス】** 戦いの神でゼウスの息子。1作目の最後で、クレイトスに殺される。巨大化したアレスとクレイトスのバトルは迫力満点で必見！

**【アテナ】** 知恵や芸術を司る女神で、クレイトスの数少ない理解者。『II』でゼウスを助けるために命を落としている。『III』では冥界で…。

**【アフロディーテ】** 美の女神。アテナと同様に、打倒アレスに燃えるクレイトスに協力した。

**【イカロスの翼】** イカロスという人物が、幽閉された塔から脱出する際に作った翼。本作では、クレイトスが高い場所から滑空する際などに使う移動手段として登場する。

**【オリュンポス】** ギリシャで一番高い山の名前。ゼウスを頂点とした十二神が住んでいる。

**【クロノス】** タイタン族の王でゼウスやポセイドン、ハデスの父親。成長した息子達に権力を奪われるのを恐れ、子供が生まれるたびに飲み込んでいたが、ゼウスのみ、ガイアに助けられて難を逃れる。のちに成人したゼウスに大戦で敗れ、冥界の底を徘徊するよう命じられる。

**【大戦】** タイタン族とゼウスの戦いのこと。クロノスの腹の中にいたポセイドンとハデスをゼウスが助け、ともに協力して戦い、タイタンを打ち破った。この戦いの勝利を機に、ゼウスはオリュンポスの頂点に君臨する。

**【タイタン】** オリュンポスの神々以前に世界を支配していた、巨大な体を持つ太古の神々。冒頭でガイア、ペルスス以外に5体のタイタンが登場するが、彼らについても気になるところ。

**【パンドラの箱】** さまざまな災いや絶大な力が封じ込められているという箱。1作目においてクレイトスが開けたときは、神に匹敵する力を手に入れた。

**【ペルセポネ】** ハデスの妻。1作目以前のエピソードが描かれたPSP版の物語で、クレイトスに殺されている。

**【ヘラ】** ゼウスの姉にして妻。嫉妬深い性格をしている。

**【ミューズ】** ゼウスの娘で、音楽や芸術の女神達。劇中にミューズの間という場所があるが、音楽を使ったギミックなどが登場するのか？

**【リヴァイアサン】** 深海のさらに深淵から生まれ出た、馬のような頭とヤドカリのような硬い殻で覆われた前足を持つ不気味な生物。



## オリュンポスの剣でゼウスに貫かれた忌まわしい傷

（『ゴッド・オブ・ウォーⅡ』）

### クレイトスの記憶Ⅲ 腹部の刺傷

オリュンポスの神々は、クレイトスが自殺することを許さなかった。妻子を殺した罪からは解放されない。死ぬことも許されない。さらに元人間の神などと嘲りを受ける……。クレイトスの神々に対する怒りは日増しに強くなり、その怒りはスパルタの兵士を率い、他の神々が治める都市を襲撃するという形で表面化していく。そんな傍若無人な態度をゼウスが許すはずもなく、ゼウスは自らオリュンポスの剣でクレイトスに鉄槌を下す。だが、逆にゼウスのその行為がクレイトスの怒りに火をつける結果に……。このときから、クレイトスの心のすべてが、「ゼウスとオリュンポスの神々への復讐」という一色に染まったのだ!!




◀ゼウスとタイタン族との戦いで活躍した剣。クレイトスの腹部の傷は、ゼウスにこの剣で貫かれた際の傷。のちにゼウスから奪いとり、クレイトスの物になる。



## 幾多の神の血を吸ってきた神々の戦士の剣

（『ゴッド・オブ・ウォー』全シリーズ）

### クレイトスの記憶Ⅳ 「ブレイズ・オブ」シリーズ

かつて、蛮族との戦いで命の危機に陥ったクレイトス。彼はその際にアレスに助けを請い、勝利と引き換えに神々の戦士となった。そのときに神から授けられた剣が「ブレイズ・オブ・カオス」だ。『Ⅱ』ではアテナから「～アテナ」を、『Ⅲ』では「～エグザイル」を授かる。「ブレイズ・オブ」シリーズは、神を討ち倒すほど力を秘めており、クレイトスはこの剣で数多くの神々や怪物を葬り去ってきた。

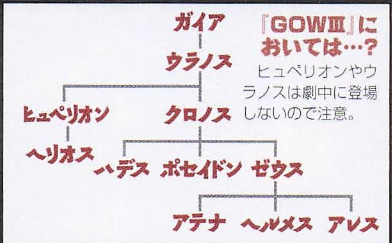
〈クレイトスが殺した神〉
- セテウス
- エウリュアレ
- ペルセウス
- ラケシス
- クロト
- アトロポス
- ペルセポネ
- カロン




▲この剣は柄から伸びた鎖が腕に巻きついており、ムチのようなしなる斬撃を繰り出せる。

### ギリシャ神話の主な神々の系図

数々の神が登場し、そのつながりが複雑なギリシャ神話。誰が誰の子供なのかなど、関係を知っていたほうが物語を楽しみやすい。ここでは『Ⅲ』に登場する主な神々の系図をまとめてみた。ゼウスをとりまく神々について確認しておきたい。




# クレイトスの復讐の嵐に巻き込まれていく神々

復讐心に狂うクレイトスの前に立ちはだかる神々。クレイトスとともに戦うタイタン族。『Ⅲ』に登場する神々を紹介！ 彼らを知ることで、この激しい戦いの真の意味が見えてくる！

## 世界の現在の支配者 オリュンポスの神々

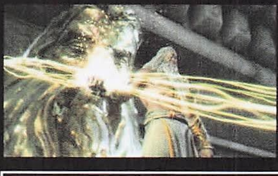
ギリシャで最も高い山・オリュンポスに住む、ゼウスを頂点とした神々。彼らを倒すことがクレイトスの目的だ。






### ゼウス オリュンポスの頂点にして神々の王

タイタン族の王クロノスの息子で、オリュンポスの支配者。かつての世界の支配者タイタン族にポセイドン、ハデスと協力し挑んで勝利し（通称「大戦」）、現在の絶対的地位を手に入れる。父親のクロノスが息子達を恐れたように、自分を超える存在になりそうなクレイトスを恐れ、殺そうと考えている。巨大なタイタン族を一撃で吹き飛ばすほどの雷を自在に操ることができる神だ。





### ヘリオス PSP版にも登場した太陽神

ゼウスの従兄弟。太陽を司る神で、炎に包まれた空飛ぶ馬車で世界を照らす。光を使った攻撃を得意とする。



### ハデス 死者がたどり着く冥界の王

妻を殺したクレイトスを憎悪するゼウスの兄にして冥界の王。彼の鎖鎌は魂を抜きとるというが……。



### ヘルメス そのスピードは神No.1

ゼウスの息子。翼の生えた長靴を履き、泥棒の神とも言われるだけあり、その動きはすばしっこい。



### ポセイドン 『Ⅲ』で最初に戦うのはこの神

ゼウスの兄で、海の神。ゲーム冒頭で、リヴァイアサンという怪物を操ってクレイトスに襲いかかる。

## ゼウスに復讐を！ いにしえの神 タイタン族

大戦でゼウスに敗れて、地に落ちた神々。オリュンポスを深く憎んでおり、同調したクレイトスとともに戦う。

### ガイア 天地を司る女神 そしてゼウスの育ての母



混沌から生まれた、大地の母といえる女神。ゼウスの育ての母だが、タイタン族を蹴落としたことを憎んでおり、クレイトスに大戦前の過去から連れ戻されて一緒に戦うことに。とにかく巨大で、その大きさは東京タワー以上。ゲーム冒頭は、そんな彼女の上が戦いの舞台になる。

### ペルスス 怒りを誰よりもたぎらせる火のタイタン



ガイアとともに、クレイトスに過去から連れて来られた火を司るタイタン族。ゼウスを憎む気持ちは誰よりも強く、打倒ゼウスを邪魔するものはクレイトスであっても……!? ガイアより体は小さいが、その力は強い。彼の渾身の一撃が直撃すれば、神であっても瀕死になるほどだ。

### 過去のシリーズ作に登場した神々の姿も……

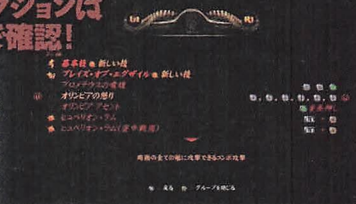
上で紹介した以外にも神々は存在する。本作は完結編ということで、過去のシリーズ作で活躍した神や、パンドラの箱といったキーワードが再び登場するようだ。左にギリシャ神話用語集や系図をまとめているので、本作の物語を深く理解するためにも、ぜひ一読しておこう。



## クレイトスをひとつ上の破壊者へと進化させる豪快なアクション&武器

人間の身ひとつから、ついには神にまで登りつめたスパルタの戦士・クレイトス。そんなクレイトスの非情な戦いっぷりはとどまることを知らず、彼の通った道には、生者どころか神すら存在しえないことがほとんど！　ここでは、クレイトスがオリュンポスの神々に戦いを挑むためのすべを解説していく。もう間もなく始まる神々との最終戦争の前に、クレイトスの戦い方を確認するべし。

### 新たなアクションはメニューで確認！



▶物語が進むと、説明書には解説されていない技も使用可能に。これらの技は、メニュー画面でいつでも確認できる。

# 神々を屠(ほふ)るべく繰り出されるクレイトスの武器と秘技を見よ！

## 歩く、殴る、引き裂く！クレイトスの基本アクション

ここでは、クレイトスの行動の基本となるアクションを解説。クレイトスには、2種類の攻撃方法のほかに、つかんだ状態から行える攻撃などもあり、状況ごとに使い分けていける。また、ジャンプだけでなく、滑空も基本でありながら重要なアクションだ。

### アタック［□&△ボタン］

□ボタンでノーマルアタック、△ボタンでヘビーアタックが発動。武器のレベルが上がると、これらの攻撃の連続攻撃回数や、攻撃パターンが増加していく。



◀武器によって、その攻撃範囲は異なる。

### ジャンプ［×ボタン］

段差を飛び越えるときなどに使うジャンプは、ジャンプ中に×ボタンを押すと2段ジャンプになる。またジャンプ中に×ボタンを押し続けると、クレイトスの背中からイカロスの翼が出現して、滑空が可能に。



▲2段ジャンプ＋滑空を使えば、遠く離れた場所へと移動することができるのだ。

### つかみ［◎ボタン］

ザコに接近した状態で◎ボタンを押すと、つかみ状態に。この状態で特定のボタンを押すと、以下のようなアクションができる。



#### 突　進［つかみながら□ボタン］

つかんでいる敵を盾にしながら突進していく。敵陣に突入するときなどに重宝する。



#### 引き裂く［つかみながら△ボタン］

つかんだ敵を持ち上げて、力任せに引き裂く技。この技をくらったザコ敵は一撃で死ぬ。

### 魔　法［R2ボタン］

武器ごとに決まっている魔法を使用可能。使うと魔法ゲージを消費する。

### アイテム［L2ボタン］

L2＋特定のボタンの組み合わせでアイテムを使用する。

### ガード／回避［L1ボタン］／［右スティック］

敵の攻撃を防ぐ手段。攻撃によっては、ガード中でもダメージを受ける。避けたい方向に右スティックを倒せば回避が可能だ。

## 特定の場面で発動できる特殊アクション

基本アクションのほかに、特定の敵や状況に応じて使用できるアクションも多数存在する。特にCSアタックは、ボス戦などでトドメをキメるときによく使われるアクションで、本作のアクションにおける最大の見どころといえる攻撃だ！

### 近くに敵を引き寄せろ！

離れた場所にいる敵に武器をひっかけて、クレイトスの手もとに寄せるアクション。ハーピーに使えば、ハーピーの足につかまって離れた場所へ移動できる。



### 敵に騎乗し、ザコをつぶせ！

一部の巨大な敵に繰り出せるアクション。このアクション中は、クレイトスではなく騎乗している敵を操作して移動や攻撃を行う。



サイクロプスの上に！

◀棍棒を振り回して、足もとに寄ってくるザコを一撃粉砕！

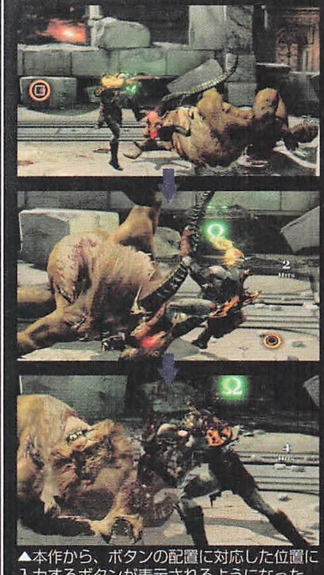


ケルベロスが火を吹く！

▶ケルベロスを鎖で操り、炎を吐き出せ！

### CSアタックをキメろ！

大型のザコ敵やボスのトドメなどに使うアクション。画面に指示されたとおりにボタンを入力すれば、攻撃成功だ。



▲本作から、ボタンの配置に対応した位置に入力するボタンが表示されるようになった。

# 神々の力を顕現(けんげん)させる 武器や魔法

物語の序盤では、クレイトスは1つの武器（ブレイズ・オブ・アテナ）しか持っていない。しかし、物語が進み神々を倒していくことで、彼らから奪った新たな武器や、その武器に宿っている魔法、特殊なアイテムなどを使えるようになっていく。武器や魔法はそれぞれ使い勝手が異なっているので、それらの特徴をつかんで、自分の戦い方に合ったものを使っていくといいだろう。ここでは、物語の序盤に手に入る武器や魔法、アイテムなどを紹介していく。なお、武器は方向キーでいつでも変更可能だ。

## 武器 神の力を授かった奇跡の武具

クレイトスが使うブレイズ・オブ・エグザイルなどの武器は、敵を倒したり宝箱で入手した魂(赤いオーブ)を使うことで、武器レベルを強化できる。強化した武器は、攻撃力が上がるだけでなく、攻撃パターンや魔法の威力などもアップ。いろいろな武器を試してみて、自分の使いやすいものを強化していくとよいだろう。

### ブレイズ・オブ・エグザイル（ブレイズ・オブ・アテナ）



アテナから授かった鎖付きの双剣。物語の冒頭は前作からの武器であるブレイズ・オブ・アテナで戦うことになる。神々との戦いで最も頼りになる武器で鎖を持ちながら剣を振り回すことで、離れた場所にいる敵にも攻撃を当てることができる。



▲ゲーム序盤のあるイベントのあと、ブレイズ・オブ・アテナがパワーアップ。ブレイズ・オブ・エグザイルへと姿を変える！



◀黄金の光を放ちながら敵に制裁を加えるブレイズ・オブ・エグザイル。ちなみに、「エグザイル」には「追放」という意味がある。

### ハデスの鉤爪(かぎづめ)



冥界の神であるハデスの武器。ハデスは、この鉤爪を使ってクレイトスの霊体を肉体から引き剥がそうとした。2つの鉤爪の付け根には、ブレイズ・オブ・エグザイルと同様に鎖が付いてはいるが、攻撃範囲が異なる。武器を強化していくことにより、クレイトスの周囲の敵をいっぺんに攻撃する技が使えるようになる！



▲2本の鉤爪が備わっている武器。この爪で、敵の肉体を引き裂く。



◀紫色のまがまがしい光を放つ鉤爪。冥界の神であるハデスを象徴するような雰囲気を持つ。

### カエストス



獅子の頭部を模した巨大な手甲のような一対の武器。この武器を持つ神が誰なのかは不明だが、クレイトスの体重を乗せた超重量級の一撃が期待できそうだ。



▶中には鎖が仕込まれており、ほかの武器と同様に、離れた敵にも攻撃できる。

### オリュンポスの剣

かつてはゼウスの所有物だった剣で、刀身全体に青い炎のようなものをまとっているのが特徴。R3＋L3ボタンで一定時間使用でき、広範囲の敵に強力な一撃を与える。



▶この武器は、画面右下にあるゲージが一定量残っているときのみ使用できる。



▲オリュンポスの剣の装備中はゲージが徐々に低下。装備中にL3+R3ボタンを押せば装備を解除できる。

## 魔法 武器ごとに秘められた力を解放

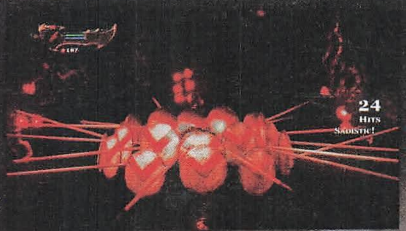
R2ボタンで発動できるクレイトスの魔法攻撃は、現在装備している武器によって種類が変化する。この魔法は、対応した武器のレベルが上がるごとに威力や能力がパワーアップし、より強力なものへとなっていく。なお、魔法を使うには、画面左上にある魔法ゲージ（青いゲージ）が必要だ。



◀ブレイズ・オブ・アテナ専用の魔法もある。

### スパルタの軍勢［使用武器：ブレイズ・オブ・エグザイル］

かつてクレイトスとともに激戦をくぐり抜けたスパルタの兵士の魂を召喚する。クレイトスを中心にして、盾と槍を構えた兵士の集団が出現し、周囲の敵へ強烈な一撃を浴びせることができる。ゲーム序盤から終盤までお世話になるであろう心強い魔法だ。



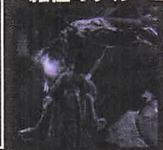
▶基本的に近距離用だが、敵に囲まれてしまったときには非常に効果的。

### 魂の招集［使用武器：ハデスの鉤爪］

鉤爪が奪ってきた数々の魂を召喚する魔法。武器のレベルが低いうちは3種類の魂しか召喚できないが、レベルが上がるごとに召喚可能な魂が増えていく。召喚する魂はあらかじめ選択したものが出現するが、メニュー画面でいつでも変更可能だ。

**選べる魂の一部**

**雑種のケルベロス**



◀ケルベロスの魂を呼び出し、周囲の敵に噛みつかせる。

**オリュンポスの番兵**



◀神々の兵士が現れ、正面の敵に剣で攻撃を仕掛ける。

**オリュンポスの射手**



◀弓を持った兵士を召喚し、離れた場所にいる敵に矢を放つ。

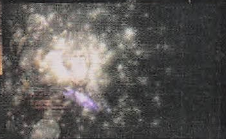
## アイテム クレイトスの道を照らす数々の秘宝

クレイトスは武器だけでなく、右に挙げているような神々の持つ秘宝を奪って自らのものにしていく。これらのアイテムは、使用するたびにアイテムゲージを消費するが、ゲージは一定時間で回復するので、積極的に使っていこう。



**アポロの弓**

◀矢に炎をまとわせることで、イバラなどを燃やすことが可能。



**ヘリオスの頭**

▶もぎとったヘリオスの頭。目や口から強烈な光を放つ。

### 宝箱から回復アイテムなどが出現

ステージの途中には「Ω」の文字が描かれた宝箱が設置されている。近くでR1ボタンを長押しすれば中身を取り出すことができる。



▶「Ω」の文字の色は、中身のオーブの色を示している。

**宝箱の中身**

| | |
|---|---|
| **グリーンオーブ** 体力ゲージを回復するオーブ。 | **ゴルゴンの目** 3つ集めると体力ゲージがアップ。 |
| **ブルーオーブ** 魔法ゲージを回復するオーブ。 | **フェニックスの羽** 3つ集めると魔法ゲージがアップ。 |
| **レッドオーブ** 武器などの強化に使う魂を入手。 | **ミノタウロスの角** 3つ集めるとアイテムゲージ上昇。 |

## 戦いの神の本領はまだまだこれから!






# 衝撃ッ!『GOWⅢ』体験レポート!!

発売に先駆けて、編集部のACT好きな2人が本作を先行体験! まずゲームを開始すると、『GOWⅡ』のラストシーンから、いきなりラスボス級の強敵とのバトルに突入する。そんなクライマックスから始まる序盤におけるクレイトスの暴れっぷりを、ガチ夫とムチ造の2人が誌上リプレイの形式でお伝えしよう!!

**登場人物紹介**


**ガチ夫(ライター)**
『GOW』シリーズを愛する大のACTファン。


**ムチ造(編集)**
トガった作品を愛するアウトローゲーマー。

## ▶なんでいきなりラスボスなの? エッ違う!?

**ムチ造(以下、ムチ):** いきなりヤベェ。タイタン族がグングンと山を登ってる。
**ガチ夫(以下、ガチ):**『GOWⅡ』のラストから続くクライマックスシーンの続きか。テンション上がりっぱなしだな! しかし、タイタン族はデカいとは聞いてたけど……ホントにデケェーーッ!
**ムチ:** 山の頂上には、ゼウスとかポセイドンとかオリュンポスの神々が戦隊モノみたいにズラっと並んでるし! こんなヤツら、倒せる気がしねぇよ!!
**ガチ:** 1だが大丈夫。我らがヒーロー・クレイトスさんのご登場! さっそくガイアの肩の上で戦闘開始だ……って、足場が揺れすぎてコワいな(笑)。
**ムチ:** でもそこはさすがクレイトスさん。ザコなんか一瞬で蹴散らしちゃうのな! 足場があろうとなかろうとあんまりカンケーないな、この人は……。
**ガチ:** 好き勝手に暴れまくってたら、いきなりガイアに触手(?)みたいなものが巻きついてきたよ!
**ムチ:** 女性を縛るだなんて許せん(怒)。
**ガチ:** 触手の正体はリヴァイアサンか! デカいからちょっとコワいが、こんなカニの脚が生えた馬野郎なんて、クレイトスさんにかかればイチコロだろ!!
**ムチ:** 2これが噂のCSアタック!?

# 開始10分でラスボス級!

**今までの戦闘画面からいきなりカメラアングルが変わった! ここで◎ボタンを押して……ブレイズ・オブ・アテナの鎖をリヴァイアサンのアゴに巻きつけたぞ。**
**ガチ:** よーし! あとは力任せに鎖をギュッと引っ張れば……? ギャッ!!
**ムチ:** ヒィ! イヤ〜な音が聴こえた!!
**ガチ:** 次は巨大ポセイドン戦だ!
**ムチ:** って、息つくヒマもないのね。デカい槍と雷でこっちを狙ってきてるぞ!
**ガチ:** ヤられる前にヤるっきゃねぇ!
**ムチ:** わかりやすくてステキ! お、容赦なく反撃してたら弱ってきたみたい。
**ガチ:** じゃあCSアタックでトドメだな!
**ムチ:** 勢いで敵の身体をブチ破ったら、中からポセイドンの本体が出てきたッ!!
**ガチ:** これでいよいよ、ポセイドン本体とのタイマン勝負だ。グフフ……!
**ムチ:** 見て! アノ子、おびえて生まれたての小鹿のようにプルプル震えてる!
**ガチ:** 命乞いされたけど…当然、無視! さ〜、ボコボコにしてやんぞコラー!!
**ムチ:** 3あれ…? いきなりカメラがポセイドンの主観視点に変化したヨ?
**ガチ:** CSアタックを成功させるたびに、クレイトスがこっちを殴ってくる!?
**ムチ:** ヤメて、痛い、痛い……!
**ガチ:** ギャッ…このトドメは痛すぎる!! キュッと大事なところが縮む演出だけど、ナゼかスゴく、気持ちイイですぅッ!?
**ムチ:** 4ん? 落ち着いてよく見たら、ガイアのおっぱいが揺れてませんか?
**ガチ:** これぞ神の乳揺れ……。ゼウスの母だけあって母性もケタ外れだ!!



























## 自由自在に戦えるようになるとドンドン楽しくなる!

**ガチ**：ポセイドン戦が終了したら、いよいよ冥界に突入！　ちなみに、ここでクレイトスが弱体化しちゃうのは、シリーズのファンならおなじみの展開ね(笑)。
**ムチ**：5 6 7 8ここはホラーでヤバイ雰囲気のステージ！　敵がわらわら出てくるし、上から人がどんどん落ちてくるし。とりあえずまとめて蹴散らしちゃう‼
**ガチ**：オマエの好きそうなムチッとしたセクスィーモンスター・メデューサが来たぞ！　CSアタックで首を切り落とせ‼
**ムチ**：首を落としたら周りの敵が石化した！　敵の死体まで武器になるのか。
**ガチ**：お次の相手は三つ首の獣、ケルベロスか……。大きいイヌを見ると、背中に乗りたくなるのはなんでなのかな？
**ムチ**：おおっ！　ケルベロスは火を吹くこともできるのね。
**ガチ**：バリバリ燃やすぜ!!　アッ。
**ムチ**：今、何か燃やしちゃいけないモノを燃やしてしまったような……。
**ガチ**：12気のせい気のせい！　それより、ハデス様が出た！　デカイ！　エグイ!!
**ムチ**：これ、ラスボスなんじゃないの？
**ガチ**：まあ、コイツがどんなヤツかは、読者のみなさんのプレイ時のお楽しみってことで、地上の話をしようぜ！
**ムチ**：死にまくってたもんね……。










# その暴れっぷり、天井知らず!!

**ガチ**：冥界もいいけど、やはりクレイトスさんは地上で暴れてナンボだな。ハデスの鉤爪で敵を切り刻んでやるぜー！
**ムチ**：いきなりタイタン族のペルススとヘリオスの戦いが！　しかし、やっぱりタイタン族は過剰にデカいな(笑)。
**ガチ**：このあたりまで来ると、クレイトスさんを操作するのにも慣れてきて、余裕を持って演出を楽しめるようになってくるね。返り血浴びすぎて真っ赤だよ。
**ムチ**：やればやるほどタカまってくる！
**ガチ**：脳汁出てきたァッ!!
**ムチ**：そんなアンタの背後から、1つ目の巨人がキてるよ！　気をつけて‼
**ガチ**：9デカイ奴には乗るしかねぇぜ！　ヒャッホー！　童心に帰れるな。
**ムチ**：足もとの兵士がゴミのように！
**ガチ**：でももう飽きたんで倒します。
**ムチ**：13え、そんな倒し方してイイの!?　それ取っちゃダメでしょう！　ホラ、ヘリオスもビビってるってば‼
**ガチ**：11あいつの頭から出る光、めちゃくちゃ明るいな。よし、もぎ取るか！
**ムチ**：なんでもアリすぎる……。
**ガチ**：10この頭、超使える‼　クレイトスさんにかかれば、果物をもぎ取るのも、首をもぎ取るのも似たようもんだな。ホント、この先も目が離せないッス！

## まとめ　やるからには徹底的にやるべきでしょう!

**ガチ**：『GOWⅢ』をプレイしますか？と聞かれたら、「YES or YES」の2択しかありえないね！
**ムチ**：ホント。クレイトスさんのガチムチっぷりと男らしさがたまらん。
**ガチ**：敵の殺し方ひとつとってもクレイトスの無茶っぷりを感じられるし、神と会話をしても、基本的に殺すことしか考えてないし(笑)。非情すぎ‼
**ムチ**：ドギツいものもあるけど、この演出は、見ないとソンするレベルだね。
**ガチ**：たしかに。彼に殺されるのが1つのステータスなる日が来そうなくらいインパクトがある。
**ムチ**：最初から始まるクライマックス感や、ロード時間を感じさせない作りで、止めどきが見つけられないよ！
**ガチ**：ゲーム好きはマストバイ！　おなじみのムフフ♥なシーンもあるし。
**ムチ**：ガイアの乳揺れのことか？
**ガチ**：そっちじゃねぇよ‼　フザけているとゼウスの鉄槌が下るぞ！14









プロローグからエンディングまでの仕掛けのクリア手順とボス攻略を一挙に掲載！　クリアして発売直前の『GOD OF WAR Ⅲ』に備えよう。

# 復讐劇の原点がここにある！

ゴッド・オブ・ウォー　コレクション

GOD OF WAR COLLECTION

――HDリマスター版――

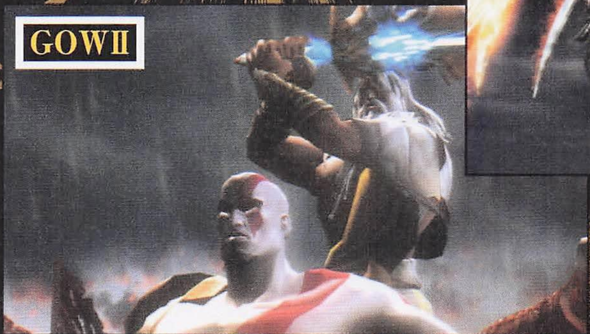
**ゴッド・オブ・ウォー コレクション**　●発売中（2010年3月18日）　●¥4,990（税込）　●PS3　●発売元：カプコン／開発元：SCEA Santa Monica Studios

## グラフィックが進化したACT（アクション）の名作

本作は、PS2で発売された『GOD OF WAR（以下GOW）』シリーズのリメイク作品。PS3になってグラフィックがすべて一新され、キャラクターがより滑らかに動くようになった。また、ムービーもより美麗になっている点にも注目。『GOW』シリーズの魅力は、さまざまなアクションを駆使した大掛かりな謎解きと、思わず目をそらしてしまうほどの残酷な演出の数々。ちなみにストーリーは『GOW』シリーズですべてつながっており、最新作の『GOW Ⅲ』でついに完結する。




▲神に命を捧げたクレイトスは、冷酷な戦士として育てられる。10年もの苦難の末、自身の運命を決めた軍神アレスへの復讐を誓い、神の力を得られるというパンドラの箱を求める。




◀アレスを倒して新たな軍神となったクレイトスは、オリュンポスを統べるゼウスに裏切られて神としての力を奪われる。ゼウスへの復讐を胸に、タイタン（巨人族）の導きに従う。

# クリアに必要なものを網羅した完全攻略

フローチャート攻略に入る前に、ストーリーをスムーズに進めるための3つのポイントと、クリアを目指すのに役立つアクションをピックアップして解説。P.24から始まるフローチャート攻略では、仕掛けの解き方やコレクトアイテムの入手場所を掲載しているほか、ボスの戦い方もまとめている。なお、道なりに移動するのみだったり、敵を全滅させたりするポイントは基本的に省略している。



▲ボスのなかには、手順を踏まないと体力を減らしても復活して倒せないものがいる。攻略を参考にして周囲の仕掛けを利用しながら倒そう。

## ストーリーの進め方① 行ける場所はとにかく一度行ってみる

分岐をどちらに進めばいいのかわからないときや仕掛けの謎解きに詰まったときは、付近をくまなく探索してみよう。その時点では解けない仕掛けがあっても、別の道を進めば解決することがある。また、間違った道を進んで行き止まりだったとしても、宝箱があってオーブや強化アイテムを入手できることが多い。



◀分岐の場所を覚えておき、まずは片方を突きあたりまで進んでみよう。

## ストーリーの進め方② 一見わからない仕掛けでもとりあえず作動させてみる

スイッチやハンドルなどの仕掛けは、基本的に動かすと「先に進める」「もとの場所と自由に行き来できる」「宝箱を入手できる」のいずれかに当てはまる。仕掛けを作動させて何も起こらないといったことはまずないので、道中で仕掛けを見つけたら積極的に動かし、周囲のどこに変化が起きたのか確認しておこう。



◀仕掛けを動かせば、状況が変化して先へ進むヒントが得られることも。

## ストーリーの進め方③ 壁や障害物を手当たり次第攻撃しながら進もう

道中には破壊できる壁や障害物が多く、ツボなどは壊すとレッドオーブが出現する。壊した場所から先に進む道が現れたり、宝箱が出現したりすることもあるので、壊せるものはすべて破壊して進もう。ちなみに壊せる部分を攻撃すると普段とは違った効果音になるので、あやしい場所があったら攻撃して確認しよう。

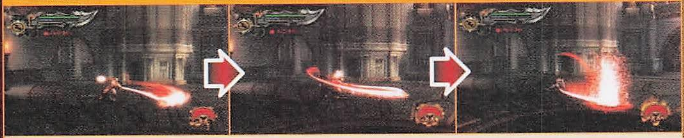


◀基本的に破壊できる部分を攻撃すると、通常よりもやや鈍い音がする。

# 6つのアクションを覚えて迫りくる強敵に立ち向かおう

ストーリーを進めるうえで覚えておきたいアクションは、以下の6つ。コンボはどちらも初期武器で繰り出すことができ、魔法は2つとも序盤で入手できる。いずれも主力となる強力な攻撃で、特に複数の敵と同時に戦うときに重宝する。そのほか、RAGE OF THE GODSとレイジ・オブ・タイタンは、強力な敵が複数出現する場面やボス戦などで活躍する。敵を倒していけばゲージが回復するので、戦闘が厳しい場面では積極的に使おう。CSアタックは、特定の状況で発動できる特殊なアクション。発動できる状態になったら的確に決めていきたい。なお、集めたオーブは、『GOW』と『GOWⅡ』のどちらも初期武器と最初に覚える魔法に注ぎ込むのがオススメだ。

### Ⅰ Ⅱ PLUME OF PROMETHEUS (□□△)



素早いノーマルアタックから敵をダウンさせるヘビーアタックへとつなぐコンボ。リーチの長さを生かして攻撃の先端を当てるように繰り出し、3発目で敵がダウンしたら追撃、ダウンしなかったらすぐに回避で距離を離そう。攻撃が当たってもひるみにくい敵に対しては、隙が少ない□□□□で代用するといい。なお、攻撃中に敵が攻撃を繰り出してきたときは、すぐにガードして攻撃を中断しよう。

### Ⅰ Ⅱ SPIRIT OF HERCULES (△△△)



ヘビーアタックのみのコンボで、大ダメージを与えられる。1発目の攻撃が出るのがやや遅いが、ノーマルアタックからつなげる（□△△△）と素早く出せる。基本的にPLUME OF PROMETHEUSでダウンさせた敵を追撃するときに使い、3発目で敵が再びダウンしたらさらに同じコンボを叩き込んでいくといい。また、攻撃がやや高い位置まで届くので、空中を飛んでいる敵に対しても有効だ。

### Ⅰ POSEIDON'S RAGE



自身を中心に一定範囲内にいるすべての敵に雷魔法でダメージを与える。魔法を繰り出している間は無敵で、敵に囲まれたときに脱出する手段として使う。また、ダメージが大きいので、安全にダメージを与える手段としても役立つ。

### Ⅰ クロノス・レイジ



自身のいる場所に球状の雷を設置する魔法。効果時間が終わるまで近くの敵に放電し続ける。周囲にいる複数の敵を巻き込めるので安全が確保できるうえ、魔法が当たっている敵を攻撃するとガードや回避をされずにコンボを決められる。

### Ⅰ RAGE OF THE GODS (L3+R3)
### Ⅱ レイジ・オブ・タイタン (L3+R3)



発動中は、攻撃力と防御力が高くなり、攻撃を食らってもひるみにくくなる。また、RAGE OF THE GODSは、魔法を使っても魔力が減らなくなるのが特徴。発動すると、周囲の敵を全滅できるほど強力だ。

### Ⅰ Ⅱ CSアタック



敵にダメージを与えて頭上に「○」が表示されたら、CSアタックを発動できる。CSアタックは、画面の指示に従ってL3スティックやボタンを入力するもので、CSアタック中は敵の攻撃を食らわず、安全にダメージを与えられる。

# GOD OF WAR
ゴッド・オブ・ウォー

## 神に忠誠を誓ったクレイトスの苦難

神々に見捨てられ、身を投げて命を絶とうとするクレイトス。3週間前に彼はエーゲ海にいた。

### AREA THE AEGEAN SEA

1 船内に入り、ヒドラ(1回目)を倒す

2 2番目の船へ乗り込み、甲板でヒドラを倒す

3 3番目の船で、下に降りて木箱を最奥のくぼみまで動かす。その木箱を踏み台にして網につかまって進む


◀蹴りを溜めて敵の矢を待ち、矢が届く直前に蹴ると安全に動かせる。

- 4番目の船にたどり着いた場所で、右にある木の壁を破壊すると現れる宝箱

4 真ん中の壁を壊して船内に進み、POSEIDON'S RAGEを習得

攻略1 甲板に出て巨大ヒドラを倒す

5 巨大ヒドラの口から中に入り、船長室の鍵を入手

- 巨大ヒドラを倒したあとの見張り台にある宝箱

6 見張り台のロープを使って3番目の船に戻り、船長室の鍵を使って船長室に入る

### AREA THA GATES OF ATHENS

- 船を出てから道なりに進み、崩れた壁をくぐって建物に入った先の宝箱

7 2カ所のリフトを使って上の階に進む。奥の建物に入ったら部屋の中央と左奥の下の段にある木箱を破壊して石のブロックを落とし、足場を作って出入り口を出現させる

- 作った足場から右にジャンプ。その先へ進んだ場所にある宝箱

8 メデューサを倒してMEDUSA'S GAZEを習得

- ボウガンがある場所で、左側の壁に矢を発射し、壁を破壊すると現れる宝箱

9 スイッチを作動させてボウガンを正面の扉に向け、矢を発射して扉を破壊する

- 扉を破壊した先の通路を左に進み、はしごを下りた先の宝箱

10 扉を破壊した先の通路の右の壁にあるはしごを登り、先に進んで巨大な像を倒す

11 巨大な像の頭から向かいの建物に上がる

12 ロープを渡った先の建物で、石の扉を開けて通路を作り、矢を発射して扉を破壊する

### AREA THA ROAD TO ATHENS

- アレスが見える高台を右に進んだ先の宝箱

13 アレスが見える高台を左に曲がって先に進む。建物に入ったら、床スイッチの上にミノタウロスを誘導してMEDUSA'S GAZEで石化し、その間に扉を通過する

- 左側4軒目の建物の中にある宝箱
- 右側4軒目の建物の屋上にある宝箱
- 左側9軒目の建物の中にある宝箱
- 左側10軒目の建物の中にある宝箱

### AREA ATHENS TOWN SQUARE

- 壁画のある部屋に入って右斜め前の壁を破壊すると現れる宝箱
- 女が落ちたベランダの左側にある宝箱

14 ベランダから飛び降りて女の死体から鍵を入手

15 女が飛び降りたベランダまで同じ道を進み、右に渡った先の床の扉で鍵を使う

### AREA ROOFTOPS OF ATHENS

- ツタを登ってたどり着いた部屋の右奥の壁を破壊すると現れる宝箱
- 建物内の階段を上がり、上の階の奥を右に進んだ場所にある宝箱

16 柱を渡って奥に見える神殿に左奥の出入口から入り、部屋の左側にある扉を開ける。外にあるボウガンを部屋まで移動させ、床にある歯車を使って向きを反転させる。そして、ボウガンを中央に移動させ、矢を発射して扉を破壊する

17 ゼウスと会話をしてZEUS' FURYを習得

- 神殿付近の封印が解けたあと、神殿の右奥の部屋の崩れかけた壁を破壊すると現れる宝箱

18 セーブポイント近くのはしごを登って屋上に進む

- 屋上の右奥のはしごを登った場所にある宝箱

19 屋上を伝って進み、坂を上った先でスイッチを押さえている兵士をZEUS' FURYで倒す

- 建物に入ってすぐの部屋にある宝箱

### AREA ATHENS TOWN SQUARE

20 細い足場を伝って壊れた橋を渡る

- セーブポイントのある橋から2段ジャンプで右奥に渡った先の宝箱

### AREA TEMPLE OF THE ORACLE

- 寺院の出入口付近にある宝箱

21 寺院内の広間の奥にある像を移動させて、ハーピーが出現する穴を2つふさぐ

- 広間の左手前の段差を上った場所にある宝箱
- 広間の上の階の細い足場を渡る途中で左側の足場に飛び移り、壁を破壊すると現れる宝箱
- 中庭の下の段の池の近くにある崩れかけた壁を破壊すると現れる宝箱

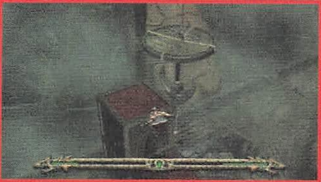
22 中庭の出入口付近にある像を下に落として2段重ねにし、アテナの壁画がある水辺のくぼみにはめる。神官のシンボルがある扉の上から上り、像を足場にしてツタに飛び移る。そして、制限時間内にアテナの像がもっている器の上まで進む


◀重ねた像はこの場所に移動させよう。くぼみに像をはめれば、左側の建築物から渡れる。

## BOSS攻略

### 攻略1 巨大ヒドラ戦

甲板の左右にいる2匹のヒドラを仕掛けの碇で倒したあと、マストを登って巨大ヒドラと戦う。巨大ヒドラの攻撃を引きつけて回避でかわしながら□□△で攻撃し、最後にCSアタックを決めて倒そう。


◀甲板にいるヒドラを倒さないとマストを登っても落とされてしまう。ガードしながら□□△をこまめに当てていき、ヒドラがダウンしたらすぐ横に積んである木箱をジャンプで上り、碇の足場に乗ってヒドラに突き刺す。これを左右のヒドラに対して行おう。

### 攻略2 巨大ミノタウロス戦

基本的に高台の上で戦う。敵の攻撃のほとんどはガードできるが、下の2つの攻撃はガードできないのでかわしかたを覚えよう。CSアタックを成功させたら、高台の上にあるスイッチを動かして丸太を発射する。これを2回繰り返し、さらにダメージを与えて立ったまま動かなくなったら、再び丸太を発射してトドメを刺そう。


◀突進してくる攻撃は、ジャンプでかわそう。


◀左腕で捕まえてくる攻撃は、回避でかわす。

アテナの像まで進む途中の細い足場を右に進んだ先にある宝箱

神官の扉を進んでセーブポイントの奥の階段を進み、先にあるモニュメントの裏にある宝箱

**23** 剣の橋を渡って巨大なアテナ像の内部へ進む

アテナ像内部の螺旋階段を下りきった場所にある宝箱

## AREA THE SEWERS OF ATHENS

**24** 下水道を最奥まで進み、螺旋階段を上る

## AREA THE ROAD TO ATHENS

**25** 階段を上った先の高台を右に曲がり、門をくぐって砂漠へ進む

## AREA DESERT OF LOST SOULS

**26** 砂漠の最奥にある神殿に行き、近くにいるセイレーンを倒す。さらに、歌声が聞こえる方向に移動してセイレーンを探し出し、残る2体を倒して神殿内に入る

**27** ベルトコンベアーの通路で、扉を持ち上げた場所にある石を流れに逆らって左に移動し、足場にして上の階へと進む

## AREA PANDORA`S TEMPLE

**28** 橋を渡って広場に出たら左側の道を進み、突きあたりにある取っ手を引っ張る。足場が戻る前に、ジャンプで焚き火の場所まで上る

ハーピーが開けた扉を進み、階段を上がった先の巨大な門の近くにある宝箱

※ここまでにゴルゴンの目をすべて入手していると、以降はオーブに変わる

## AREA THE RINGS OF PANDORA

**29** 回廊になっている通路を手前に進み、右に見える罠が仕掛けられた通路を進む

**30** 大広間の祭壇にあるスイッチで回廊にハンドルを出現させ、ハンドルを回して2個目の通路に入る

**31** アルテミスからBLADE OF ARTEMISを入手

## AREA THE CHALLENGE OF ATLAS

**32** 橋がある大広間と奥の部屋を結ぶ通路の途中にある木材を、奥の部屋の回転式扉の近くまで移動させる。回転式扉を背にして持ってきた木材を蹴り、すぐに回転式扉に向かって回避で移動する

**33** 上の階の細い足場を渡り、ゼウスの盾を入手

**34** 下の階に下りて扉の彫刻にゼウスの盾をはめる

**35** 橋がある大広間の壊れた階段から上の階に進み、ロープを垂らして地下に行く。その先でハデスの盾を入手

**36** 扉の彫刻にハデスの盾をはめる

**37** 回転刃の部屋を右から出て先に進む

一本橋の中央から奥の足場に飛び移った先にある宝箱

**38** 壁を伝ってたどり着いた建物内の部屋で、床が開く前に素早く敵を全滅させ、部屋の台座からアトラスのハンドルを入手

**39** 回転刃の部屋で、スイッチを2つ作動させて素早く扉をくぐる

**40** 進んだ先の部屋の敵を全滅させ、アトラスのハンドルを装置に取り付けて回す

玉を持った巨像の裏にある宝箱

巨像がある奥の部屋の階段を上がり、左側にある宝箱

**41** 上の階にあるスイッチを使って石の玉を転がし、扉を破壊する

**42** 棺桶のふたを引き、ミイラの頭を引きちぎって建築家の息子の頭を入手

## AREA THE RINGS OF PANDORA

**43** 回廊に出て目の前にある扉に建築家の息子の頭を差し込む

**44** 内側の回廊で、少し奥に進んだ左側の壁にある階段を上がり、巨大ローラーに飛び乗って右側に見えてくるはしごに飛び移る

## AREA THE CHALLENGE OF POSEIDN

崖を一番上まで登り、右に進んだ先にある宝箱

**45** 洞窟奥の坂の上にある部屋まで進み、部屋に落ちているハンドルを入手

**46** 来た道を戻り、段差の上にあるクランクにハンドルを取り付け、ハンドルを回して生贄を降ろす

**47** 生贄を坂の上にある部屋の床スイッチの上まで移動させ、スイッチを作動させる

**48** ポセイドンの彫像の前にある槍を引き抜いてポセイドンの槍を入手

ポセイドンの彫像がある部屋の左側のはしごを登った場所にある宝箱

**49** 右側の水路にある穴から進み、スイッチを作動させて再びポセイドンの彫像がある部屋に戻る

2人のナイアッドの壁画を破壊し、中にいるナイアッドを◎で喜ばせる

※ここまでにフェニックスの羽をすべて入手していると、以降はオーブに変わる

2人のナイアッドの壁画を左に曲がって進んだ先の宝箱

※ここまでにミューズの鍵をすべて入手していると、以降は出現しないか、オーブに変わる

**50** 2人のナイアッドの壁画を右に曲がり、スイッチを作動させてポセイドンの彫刻がある扉を開ける

**51** 突進を使って素早く移動し、下のくぼみで背後から迫る壁をかわしながら左に進む

**52** アムピトリーテの彫像がある部屋で、手前のスイッチを作動させて足場を持ち上げ、最奥にある足場の下にある小部屋に入る

## AREA THE RINGS OF PANDORA

**53** 回廊にあるハンドルを回して3番目の通路に入り、ミューズの扉でミューズの鍵(2つ必要)を使う。奥の部屋に進み、魔法の砂を調べ、体力、魔力の上限をアップさせる

**54** 回廊の中央の水底にある穴に入って先に進む

## AREA THE CHALLENGE OF HADES

**55** 大広間の左側にある段差を上り、扉を調べてハデスの要求に「YES」と答える

**56** 大広間に出現した青い魔法陣(2つ出現)の中でケンタウロスを4体ずつ倒す

**57** 罠が仕掛けられた通路を抜けた先の迷路にいる敵を全滅させ、前後移動を繰り返す石がある通路に入って付近の敵を全滅させる

**58** 床スイッチに乗ってハデスの彫像を出現させ、彫像の足もとに潜ってスイッチを作動させる。そして、彫像のはしごを登り、頭の裏にあるハンドルを回す

**59** 建物内に入り、火の玉をかわしながら左側の手前から3番目の扉を持ち上げて先に進む

**60** 回転する刃がある細い足場を抜け、通路にあるハンドルを回して大広間の扉の杭をはずす

**攻略2** 巨大な扉がある大広間で巨大ミノタウロスを倒す

次のページへ

## 攻略3 軍神アレス戦(1回目)

ハンマーを振り下ろす攻撃だけ回避でかわし、それ以外の攻撃をガードしたら□□□を狙う。ダメージを与えてCSアタックを発動したら、すぐに◎を連打しよう。



◀炎をまとった岩を飛ばす攻撃は、アレスが地面にもぐったら離れておき、その場で小さく円を描くように走るとすべてかわせる。

## 攻略4 家族を守りきる戦い

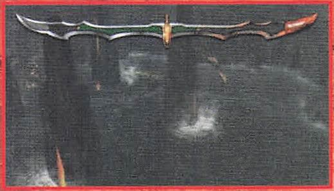
家族を挟むように□□△を繰り出し、クレイトスと家族を狙う敵を同時にダウンさせていく。敵に囲まれたらPOSEIDON'S RAGEを使ってまとめて倒そう。




◀家族の体力を回復させるときは、ARMY OF HADESを使おう。魔法の効果中は安全なので、一気に満タンまで回復できる。

## 攻略5 軍神アレス戦(2回目)

アレスは、剣による4連続攻撃を繰り出したあとに高確率で威嚇をする。離れた位置で様子を見ておき、この攻撃を見たらガードして威嚇中に□□□□を決めよう。



◀4つの岩を召喚する攻撃は、山が出現したあとに隙間から外に出るとかわせる。アレスに向かって回避すれば攻撃チャンスにもなる。

61 巨大ミノタウロスが扉に開けた穴を進む。たどり着いた部屋の棺桶のふたを開け、ミイラの頭を引きちぎって建築家の息子の首を入手

62 大広間まで戻り、ARMY OF HADES を習得

## AREA THE RINGS OF PANDORA

63 水底の扉に建築家の息子の首を差し込む

64 外側の回廊、中央部、ゼウスの彫像の中のそれぞれのハンドルを回し、罠通路まで出入口を移動させる。そのあと罠通路を通って祭壇まで進み、取っ手を押して光を通す

## AREA THE CLIFFS OF MADNESS

65 リフトで上の階にたどり着いたら、はしごを登らずに右に進む

66 3つ目の洞窟で、スイッチを作動させて檻を開け、石を素早く奥の部屋まで移動し、下から槍が出る前に石を踏み台にして上の段に上る。そして、祭壇からアフロディーテのネックレスを入手



◀写真の位置まで引っ張って移動し、奥に蹴り飛ばしてさらに右に蹴り飛ばす。

67 3つ目の洞窟から出て右のロープで下に降り、右に進む

68 2つの彫像が並ぶ祭壇にたどり着いたら、手前のはしごを下りて先に進む

69 洞窟の最深部で5つの岩を隙間なくはめ、扉を開けてヘラのネックレスを取得

70 洞窟を出て右にあるはしごを登り、壁を伝って2つの彫像が並ぶ祭壇に戻る

71 祭壇にアフロディーテのネックレスとヘラのネックレスをはめ、足場を渡って向かい側に進む

## AREA THE ARCHITECT`S TOMB

72 スイッチを無視して罠が仕掛けられた通路を進み、右奥にある扉から建物に入る。はしごを登った場所のクレーンを使って崩れかけの地面を破壊する。さらにクレーンを操作し、床スイッチに石を落とす

73 建物の向かって左側にある像を破壊した穴に落とし、床スイッチの上に乗せる

74 通路を戻って床スイッチに乗り、素早く通路を抜けて建物の正面の扉から入る

75 テーブルに座っているミイラの頭を引きちぎる

76 神殿に入り、ベルトコンベアーの広間の敵を全滅させて奥に進む

77 3人の神の彫像がある部屋に入り、取っ手を引いてパンドラの箱を入手。神殿の外に移動させる

## AREA THE PATH OF HADE

78 冥界を進み、ロープにつかまって地上に出る

## AREA TEMPLE OF THE ORACLE

79 寺院内を通り、中庭の神官の扉から外に出る

攻略3 巨大なアテネ像がある場所でアレスと戦う

攻略4 幻想の世界で家族を守りきる

攻略5 アレスを倒す

80 ATHENA'S BLADES を入手する

## AREA MOUNTOLYMUS

81 宮殿に向かい、「GOD OF WAR」の玉座に座る

### エンディング

GOD OF WAR II 終焉への序曲

**ゼウスに裏切られるクレイトス**

クレイトスはアテネの忠告を無視して戦場へと向かう。ゼウスの罠が待っているとも知らずに……。

## AREA ロードス

1 コロッサスをダウンさせて左にある投石器を飛ばし、投石器に乗ってCSアタックを決める

2 浴場を抜けてコロッサスの踏みつけを○ボタンの連打で押しのけ、壁をよじ登って進む

3 コロッサスにCSアタックを決める(計2回)

4 ロードス宮殿内で、床スイッチの上に乗って開いた扉の先に鳥の像を蹴り出す。回避を使って扉を抜け、鳥の像を床スイッチに乗せて先に進む

鳥の像を2回目の床スイッチから右→奥と移動させる。鳥の部分を破壊して足場にし、飛び乗った先の宝箱(ガイアの壺)

攻略6 オリュンポスの剣を入手し、コロッサスをダウンさせて内部に侵入する

5 中央の柱の鎖を壊して剣を刺しながら進む

3回目に柱に剣を刺すところで、壁の網を登った場所にある宝箱

6 頭部まで上ったらスイッチを作動させ、下の階に下りて鉄柱を攻撃して揺らす。再びスイッチを作動させて鉄柱を上げ、エネルギーを遮断しているときにロープを渡る。その先で4本目の柱を破壊したら、急いで口から出る

7 ペガサスに乗って敵を倒しながら先に進む



◀ⓧで繰り出す突進は、敵の攻撃をとっさにかわすときに便利。

## AREA タイタンの住処

ペガサスを降り、ライフオーブの入った宝箱の手前を下りた場所にある宝箱

8 洞窟を出て吹雪の中を進み、プロメテウスと会って先の洞窟に向かう

道なりに進み、セーブポイントの先にある宝箱

ワイヤージャンプで渡ったあと、右にあるロープを降りて扉を開け、すぐにワイヤージャンプで戻ると入手できる宝箱

## AREA テュポンの大牢獄

9 テュポンに息を吹きかけられる狭い通路を岩の陰を利用しながら進む

広場に出て左手前の通路を進み、敵をつかんで焚き火の中に投げ(◎→□)、炎を大きくすると出現する宝箱

10 光る岩を破壊して倒し、テュポンにワイヤージャンプで近づいてテュポン・ベインを習得。その後、プロメテウスがいる場所に向かう

洞窟を出て、下の段の壊れた橋からテュポン・ベインで攻撃し、ワイヤージャンプをした先にある宝箱

11 プロメテウスをテュポン・ベインで攻撃して落とし、レイジ・オブ・タイタンを習得

12 近くの段差を上がってクレーンをテュポン・ベインで攻撃し、ロープを垂らして最上段まで進む

壁をよじ登って先に進んだ場所にある宝箱

下に伸びている鎖を降り、奥の洞窟を入った場所にある宝箱

## 攻略6 コロッサス戦(3回目)

敵のダウン中に剣に力を3回注ぎ込み、剣で攻撃してCSアタックを決めると倒せる。1〜2回目はポセイドン・レイジ、3回目は左手を拾って投げてダウンさせよう。



◀コロッサスが左腕で壁を殴りつけてきたら接近するチャンス。攻撃の隙間をぬってポセイドン・レイジが届く位置まで近づこう。

## 攻略7 厩の上でのテセウス戦

ガードしながら□□□を狙うのが基本。槍を頭上で一回転させたら魔法を使う合図なので離れてかわそう。つかまれてCSアタックに成功したらコンボを叩き込める。



◀上に飛び乗ったらテュポン・ベインで攻撃する。魔力がなくなったら、ミノタウロスを倒してブルーオーブで魔力を回復しよう。

## 攻略8 バーバリアンキング戦

馬に乗っているときはテュポン・ベインで攻撃。馬から降ろしたら□□□で攻撃して回避ですぐに離れると安全に攻撃できる。周囲の亡霊は先に全滅させておこう。



◀馬を倒したら、ハンマーを叩きつけて地面を崩し、戦場を狭くする。下に落とされないように戦場の中央まで移動しておこう。

13 左に伸びる鎖を伝って進み、レイジ・オブ・タイタンで扉を破壊する。ペガサスがいる場所まで戻り、レイジ・オブ・タイタンで5本の指を攻撃して助ける

14 ペガサスに乗り、敵を倒しながら進む

## AREA ラケシスの神殿

崖を登りきって左に進んだ先にある宝箱

15 広場に吊り下げられている死体を攻撃して落とし、下の階の床スイッチまで運ぶ。レバーを最大まで引き、扉が閉まる前に通り抜ける

巨大な扉を抜け、すぐ左側の通路の行き止まりにある宝箱

16 広間に入ってケルベロスを倒したら、奥にある像を破壊してブロックを落とし、左奥のくぼみにはめてジャンプで渡る

17 スイッチを作動させて下の階に下りたら、セイレーンをCSアタックで3人倒して扉を破壊する

セイレーンがいる部屋の鎖を登って進んだ先にある宝箱

## AREA 時の軍馬

攻略7 スイッチでロープを下げ、ロープを渡ってテセウスを倒し、厩の鍵を入手

テセウスを倒したあと、戦場の奥の壁を降りた先にある宝箱

18 もとの厩に戻って厩の鍵を使って中に入る。部屋の祭壇で厩の鍵を使い、クロノス・レイジを習得

セーブポイントがある屋上に上がり、右奥にある宝箱

19 4色のレバーがある場所では、レバー（赤と緑が先）を引き、ワイヤージャンプを駆使して同じ色の鍵穴まで素早く移動して厩の鍵を使う（すべての色で繰り返す）

緑のレバーで開く鍵穴がある場所を下に進んだ先にある宝箱

20 すべての目隠しをはずしたあと、レバーのあった場所の取っ手を持ち上げ、CSアタックを成功させて巨大な馬の像を走らせる

## AREA ラケシスの神殿

岩場を通り過ぎた先の壁をよじ登り、左に進んだ場所にある宝箱

壁を下に降り、さらに右側の壁を伝って進んだ先にある宝箱

神殿に入って下の階に飛び降り、手前に進むとある宝箱

21 神殿内の下の階にある植物が植えてあるオブジェを手前に引いて水路を進み、運命の女神の護符を入手

22 水路を戻り、下の階の床スイッチの上で運命の女神の護符を使い、足場を渡って上の階に戻る

床スイッチでせり出した右側の高い足場に乗り、ジャンプして横の壁を破壊した場所にある宝箱

23 上の階の床スイッチの上で運命の女神の護符を使い、ラケシスの彫像の手のひらに乗る。そして、イベント後に頭を攻撃する

ラケシスの彫像の左にある宝箱

彫像の頭を破壊して進み、T字路を右に曲がった場所にある宝箱

## AREA 運命の心室

24 敵を全滅させて左奥のはしごを登り、近くにある像を橋のくぼみに移動させる。橋を渡り、そばにある像を段差まで運んでスイッチを押し、段差の上から橋に向かって像を蹴って橋のくぼみに移動させる

## AREA 忘却の沼

攻略8 バーバリアンキングを倒し、バーバリアン・ハンマーを入手

## AREA エウリュアレの神殿

25 建物の右側に進み、突きあたりの死体からエウリュアレの鍵を入手。建物に戻って左側に進み、エウリュアレの鍵を使って扉を開ける

扉を開けて右にある宝箱

## AREA 忘却の廃墟

建物前にいるサイクロプスをCSアタックで倒す（複数入手可能）

26 廃墟の出入口にあるオブジェを移動させて廃墟の中に入る

半円状の通路を抜けた場所にある石に乗り、上に吊るされている石を破壊すると落ちてくる宝箱

ワイヤージャンプで沼を越え、右側のハシゴとロープを伝って進んだ場所にある宝箱

円状の部屋で、右上の枝をテュポンベインで破壊し、ワイヤージャンプで飛び乗った先の宝箱

27 円状の部屋では、スイッチを作動させて右の扉を開き、壁を破壊して奥の水路に死体を流す。続いて左の壁を破壊し、扉の奥の水路で流れてきた死体をかついで近くの床スイッチの上に置く。最後に部屋中央の床スイッチに乗り、扉が閉まる前に移動する

28 巨大なミノタウロスを倒し、光る岩を倒して進む

29 高速で回転する水車の手前の扉を開け、ラケシスの像を見えるようにして運命の女神の護符を使い、水車の上を渡る

30 ワイヤージャンプで円状の床にたどり着いたら、奥の像を破壊してオブジェを奥に落とす。廃墟の出入り口付近の床の傾きを調整しながら、奥側に2つのオブジェを移動させる。せり出した床を持ち上げて沼に落とす

洞窟を進んだ先の突きあたりにある宝箱

31 瀕死の兵士をベルトコンベアーに乗せ、歯車を破壊して先に進む

歯車を止めたあと、洞窟の出入り口付近の歯車を破壊した場所にある宝箱

32 ケルベロスを倒し、金羊の毛皮を入手。スイッチを作動させ、扉から出てくる炎を跳ね返して扉を破壊。エウリュアレの神殿の入口に戻る

## AREA エウリュアレの神殿

神殿の左側から忘却の廃墟に入り、運命の女神の護符を使って水車を渡る場所まで再び進む。石化光線を跳ね返して壁を破壊した場所にある宝箱（ゴルゴンの壺）

※ここまでにゴルゴンの目をすべて入手していると、以降はオーブに変わる

33 神殿の扉から出る石化光線を跳ね返し、扉を攻撃で破壊して先に進む

34 ハンドルを回してリフトを下げ、ぎりぎり飛び降りられる高さで止めて飛び降りる

リフトを降り、奥のモニュメントを破壊した場所にある宝箱

35 反対側のリフトに飛び乗り、ジャンプで壁を登る

36 天井の通路を抜けて、奥にあるハンドルを回して右の通路に入り、通路の途中のスイッチを作動させて先に進む道を開き、扉を持ち上げて先に進む

攻略9 広間に降りて本を見るとエウリュアレが出現。エウリュアレを倒し、エウリュアレの首を入手

37 敵を5体石化して破壊し、開いた扉を進む

次ページへ

## 攻略9 エウリュアレ戦

石化光線を直前のガードで跳ね返しながら□□□で攻撃していくのが基本。敵が石化光線を出しているときは絶対にジャンプをせず、地上で対応するようにしよう。



◀尻尾をなぎ払って上から叩きつける攻撃は、2発目がガードできない。1発目をガードしたあと、すぐに回避で移動するとかわせる。

## 攻略10 ペルセウス戦

水の波紋を見て居場所を確認しながら、□□△を当てていく。攻撃範囲が広いL1＋□も効果的だ。離れると魔法を飛ばしてくるので、直前のガードで跳ね返そう。



◀波紋が激しいときは、勢いよく近づきながら連続攻撃を仕掛けてくる。攻撃が終わるまでガードし続け、そのあとに反撃しよう。

## 攻略11 クラーケン戦

床スイッチに死体を置き、上昇気流を利用して頭を攻撃すると脚を突き刺す。CSアタックで脚を2本切断したあとに両脚を攻撃し、レバーを作動させると倒せる。



◀脚を突き刺したら、脚をよじ登って少し膨らんだ部分を攻撃する。この部分を破壊したら、CSアタックを決めて脚を切断しよう。

38 ハンドルを回してワイヤーポイントを出現させる。右の足場にあるスイッチを作動させて運命の女神の護符を使い、水中の扉を進む

39 次の部屋で地上に上がってハンドルを回し、ワイヤーポイントを出現させる。水中に戻り、左手前にあるスイッチで扉を開けて進んできた道を通れるようにし、奥のスイッチを作動させて突進を使って素早く2つの扉を通り抜ける

40 3番目の部屋で地上のハンドルを回し、ワイヤーポイントを出現させる。水中の右奥にある扉を突進で破壊して進む

41 地上でハンドルを回して4番目の部屋のワイヤーポイントを出現させ、奥にあるスイッチで上の扉を開ける。

42 右側の通路を進み、右に曲がってハンドルを回す。敵を全滅させたあとにハンドルを回してワイヤーポイントを出現させ、運命の女神の護符を使ってはしごを登る。はしごの上の床スイッチに乗りながら再び運命の女神の護符を使い、5つのワイヤーポイントを伝って素早く移動する

- 5つ目のワイヤーポイントを右に飛び移った場所にある宝箱
- 細い足場を抜けて壁伝いに進んだ先のロープを上った場所にある宝箱

43 巨大なミノタウロスを倒して進み、地上に出る

## AREA 運命の心室

44 忘却の沼へと進み、隠し宝箱を開けるとオーブを大量に入手できる



◀隠し宝箱はほかの宝箱と形状が違う。忘却の沼以外にも2カ所に設置されている。

45 運命の心室に戻り、炎を出す壁を炎を跳ね返して破壊して先に進む

## AREA アトロポスの広間

46 セーブポイントの奥の扉から進み、奥の部屋で敵を全滅させる。2つの像をリフトの上とその近くに移動させ、ハンドルを回してリフトを上げる。リフトが下りる前に片方の像をリフトの下にはさみ、足場にして上の階に進む

47 最初の広間に戻ってきたら、落とした石を壊れたはしごの下に移動させて上の階に上り、細い足場を通って左側に渡る

- はしごを登った上の階の左側のテラスにある宝箱

48 渡って右にある扉から進み、ワイヤージャンプで向かいのベランダに進む

49 突きあたりの床スイッチを踏み、運命の女神の護符を使って前→左と一気に進む。進んだ場所で床スイッチを踏みながら運命の女神の護符を使い、前→左と進む。さらにたどり着いた場所で運命の女神の護符を使って前→左と建物に進む

- 最初の足場の木の間を下りた場所にある宝箱

攻略10 ペルセウスを倒し、ペルセウスの盾を入手

50 アトロポスの広間に戻ったら、上の階の像の台座を破壊してペルセウスの盾を持たせる。像を下の階に落とし、リフトのくぼみにはめる。近くのハンドルを回し、像が片方の光線を止めている間に上の階に上ってもう1つの光線を跳ね返す

51 道が分かれているところを右に進み、壁をよじ登ってスイッチを作動させる。下の階の開いた扉を入り、鳥の死体から宿命の槍を入手

- ラケシスの像を水溜まりまで移動させ、運命の女神の護符を使って道が分かれているところを左に進んだ先にある宝箱（オリュンポスの壺）

52 ラケシスの像を回転する床に乗せ、ハンドルを回して像を崩れた橋のほうに向ける。像をもとの位置に戻し、崩れた橋を水平にした状態から運命の女神の護符を使って橋を渡る

## AREA ローランズの列柱

53 ワイヤージャンプを駆使して進む

## AREA ローランズの列柱

54 イカロスを倒し、イカロスの翼を入手

## AREA アトラス

55 鼻の壁をよじ登って上の階へ進み、突き当たりから鎖につながれた足場に乗って先に進む

56 体内で行く手を遮る骨を手前に引っ張る

- 左の段差まで骨を移動させ、足場にして上った先の宝箱

※ここまでにフェニックスの羽をすべて入手していると、以降はオーブに変わる

57 出入り口に背を向けて骨を引っ張りながら奥に移動し、骨を足場にして上の段に上る

58 溶岩が流れる足場の不安定な部屋で巨大なミノタウロスを倒し、残った岩を奥に移動させて足場にして先に進む



◀敵が足場を沈めたら奥の壁に飛び移り、投げてくる岩を左右の飛び移りでかわそう。

59 セーブポイントの近くにある骨を攻撃して岩を流す。岩に飛び移って途中の障害物を破壊し、ワイヤージャンプで右側に渡る

60 渡った先にある目の前の岩を破壊し、上昇気流を利用して奥に進む

61 通路にある敵が出てくる穴をすべて破壊し、壁をよじ登って先に進む

- 洞窟を出て天井を伝って進む途中の岩を破壊し、上に登った場所にある宝箱（プロメテウスの壺）

62 円状の足場に乗って壁を伝い、噴出口の真上にある岩を破壊して上昇気流を発生させる。下の足場に降り、上昇気流を利用して奥へと進む

63 断崖を進んだ先で、奥の坂を利用して岩を2段重ねにする。重ねた岩を先の段差まで運び、1つを段差の奥まで移動させて足場にする

64 手の鎖を破壊してアトラス・クエイクを習得

## AREA 大いなる亀裂

65 岩をジャンプで渡りながら進む

## ARGE 運命の宮殿

66 坂の横にあるスイッチを作動させ、敵を全滅させたあとに右にあるレバーを動かして扉を開ける

- 宮殿前にいるサイクロプスをCSアタックで倒す（複数入手可能）

67 宮殿に入ったら中央のスイッチを作動させ、左の小部屋からレバーを入手。右奥にある巨大な石を引き出して罠を止め、開いた扉を進む



◀扉が完全に開くとしばらく扉の回転が止まる。その間に小部屋にある宝箱を回収しよう。

68 角笛がある広間に出たら、右奥にあるはしごを登り、レバーを取り付けてハンドルを回す。すぐに運命の女神の護符を使い、左側の炎が噴出していた場所を進む

69 突きあたりのスイッチで扉を開け、閉まる前に手前にある上昇気流を利用して進む

70 巨大な扉を持ち上げた先の部屋で、石が釣り下がっている足場を破壊して石を落とし、先の広間に移動させる

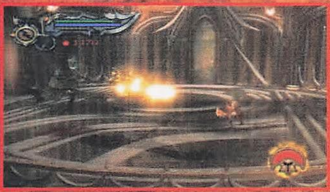
## AREA ラケシスの間

71 運んできた石を右の通路の先にいる神官のそばまで移動させ、神官を担いで広場の本の場所まで連れていく

72 広間の左の扉から雄羊の鍵を入手し、扉を持ち上げて先に進む

## 攻略12 ラケシス戦

基本は地上で□□□を狙いながら、敵の攻撃をワイヤージャンプでかわしていく。空中でダウンしたら、ワイヤージャンプで近づいてCSアタックを決めよう。



◀敵が飛んだら、魔法を跳ね返してダメージを与える。跳ね返した魔法を敵が跳ね返してくることもあるので、敵に当たるまで続けよう。

## 攻略13 アトロポス戦

アトロポスはこちらの武器の攻撃が届かない位置にいる。周囲の敵を倒しながら、アトロポスの魔法を跳ね返したり、テュポン・ベインを使ったりして攻撃しよう。



◀アトロポスは足場の剣を破壊する。剣に近づいて魔法で破壊しようとしたら、ジャンプ中のL1+◎で攻撃して大ダメージを与えよう。

## 攻略14 ラケシス&アトロポス戦

1回目のラケシス戦と同じように戦い、ラケシスをダウンさせたら運命の女神の護符を使って鏡の中のアトロポスを攻撃する。鏡にヒビが入ったら破壊しよう。



◀アトロポスは、時間の流れをスローにしたときに攻撃できる。ジャンプ中のL1+◎を連続で当ててダメージを与えるのが有効だ。

**73** 角笛がある広間に戻ったら、羊の彫刻がある扉で雄羊の鍵を使い、先に進む

**74** 先の両端から棘の壁が迫ってくる部屋で、素早く敵を全滅させて罠を止める



◀敵は通路の前後から迫ってくる。広範囲を攻撃できるL1＋□やクロノス・レイジを使ってまとめて倒そう。

## AREA 神々の庭園

**75** 四角い部屋で壁を調べ、セイレーンを出現させる。CSアタックが発動できる状態にしたら、敵がいる反対側のスイッチを作動させて噴出する炎で倒し、生贄にする。3体生贄にして開いた扉を先に進む

**76** 血の池を通り抜けたら、鳥の像がある部屋で奥の壁をよじ登って出入口付近の天井のツララを破壊する。次に鳥の像の裏にあるスイッチを作動させ、正面の氷を溶かす。続いて氷の中にあった鏡を部屋に差し込んでいる光の下まで動かし、光を下に反射させる。そして部屋の奥にある3本のレバーを操作し、絵文字が書かれていないパーツに光を当てる。最後に鳥の像のハンドルを操作し、扉の前の氷を溶かして先に進む



◀部屋に差し込んでいる光を、この配置で反射させる。

**77** ハンドルがある円形の部屋で、敵が出現する穴をすべて破壊（合計3カ所）したあと、ハンドルを回してワイヤーポイントを下ろし、ワイヤージャンプで飛びつく

**78** 通路の途中にあるラケシスの像を移動させながら奥に進む

## AREA アトロポスの間

**79** スイッチでアトロポスの間に通じる扉を開き、ラケシスの像を挟んで閉まらないようにする。広間に出て左にある鏡に入り、前の時間に戻ったら運命の女神の護符を使って像があった場所に戻る。隠し宝箱があり、開くと体力の上限が上がる

**80** もう一度広間の左にある鏡に入り、時間が戻ったら運命の女神の護符を使って神官をつかまえる。そして、抱えた神官を本の場所まで運ぶ

**81** 広間の右奥の扉を調べて戦士の髑髏を入手。その扉を持ち上げて先に進む

**82** ハンドルを回して上昇気流を強くして壁の中腹に乗り、スイッチを作動させる。すぐにハンドルを回し、上昇気流を使って天井に張り付く

**83** 角笛のある広場にたどり着いたら、広間の奥にある扉で戦士の髑髏を使い、先に進む

**84** 円形の部屋で、敵を倒しながら柱をつかんで床を下に移動させる

**85** 上昇気流がある場所で、丸い模様の壁をテュポン・ベインで破壊する。その場所の隠し空箱を開けると、魔力の上限が上がる

**86** 上昇気流を利用して部屋を抜ける

## AREA 不死鳥の間

**87** 本を調べてスイッチを出現させ、左奥に見える通路を進む。床から無数に棘が出ている部屋で、スイッチを作動させて奥にある死体からボレアスの雹を入手。再びスイッチを作動させて左奥の壁を破壊し、すぐに戻る。再度スイッチを作動させ、すぐに運命の女神の護符を使って奥のハンドルを回し、奥の扉が途中まで開いたらもう一度運命の女神の護符を使って滑空で扉まで進む

**88** 炎が奥から噴出してくる部屋では、入口にある像を移動させて炎を防ぎながら進む。像を奥にあるスイッチの前に移動させ、スイッチを作動させる。像をさらに奥の床スイッチ（左側）の上に移動させてから右側の床スイッチに乗ってワイヤーポイントを出現させる。扉が閉まる前にすぐにワイヤージャンプで壺がある場所に飛び移る

**89** 壺を床スイッチからはずしてリフトを下げ、通路の中央にあるくぼみにはめる。敵を全滅させたあと、真正面のスイッチを作動させる

**90** 螺旋階段を上ってアトロポスの間に戻ったら、ボレアスの雹を使って顔の彫刻がある扉を進み、上の階にある角笛を吹く

**91** 正面の2つの台座を渡って左手前の上の段にある扉へと進む

**92** スイッチを作動させて左にあるリフトを上げ、壁を伝ってオブジェの上の鎖を破壊する。スイッチでリフトを下げ、オブジェをリフトと天井に挟まるような位置に移動させる。開いたスペースからリフトに乗り込み、オブジェを引き抜いて上の階に進む



◀オブジェを挟むと、リフトの上昇が途中で止まる。

**93** アトロポスの間に戻ると、レイジ・オブ・タイタンがアップグレード

**攻略11** クラーケンを倒す

**94** フェニックスに乗って運命の神殿に向かう

## AREA 運命の神殿

**95** 中央の足場にワイヤージャンプで乗り、光っているオブジェを破壊する。部屋の右に置かれた鐘を持ち上げ、運命の女神の護符を使って中央の足場に移動。すぐに鐘をつくオブジェを作動させて同時に鐘の音を鳴らす。中央の足場のハンドルを右手前まで移動し、水中のスイッチを作動させる。そのあと、ハンドルを操作して鐘をつくオブジェを女神の顔に向け、作動させる

## AREA ラケシスの王座

**攻略12** ラケシスを倒す

## AREA 予言者の神殿

**攻略13** アトロポスを倒す

**攻略14** ラケシスとアトロポスを倒す

**96** 柱と天井の壁を伝って上の階に進み、螺旋状の回廊を敵を倒しながら進む

## AREA 機会の間

**97** 左側に進み、腕を攻撃して奥のハンドルを回す。上の段に飛び乗って天井を伝って右側に進み、柵に絡まっているツタを破壊する。下に降りて右側の腕を攻撃し、上の段に飛び乗ってロープを上って先に進む

**98** 右側に進んで柵に囲まれたスイッチを作動させる。開いた床の近くの腕を攻撃し、穴に腕が入っている間に同じスイッチを作動させて動けなくする。スイッチの先に進み、再び腕を攻撃し、動かなくなったらすぐに近くのロープを上ってスイッチを作動させる。そこから外周にある仕掛けを反時計周りでこの階に上がってきたロープの近くまで移動させ、床スイッチの上に乗る。仕掛けが完成したら近くの腕の位置まで移動させ、腕を攻撃したあとに仕掛けを使って動きを止めて伸びたロープから上の階に進む

**攻略15** クロトを倒す

**99** 上の階のスイッチを作動させ、下の階に戻って右から5番目の車輪を回す。カウントダウンが始まったら運命の女神の護符を使い、制限時間内に上の階の巨大な鏡に入る

## AREA 生贄の山頂

**攻略16** ゼウスを倒す

## AREA 機会の間

**100** 下の階に戻って右から5番目の車輪を回し、カウントダウンが始まったら運命の女神の護符を使って上の階の鏡に入る

## エンディング

## 攻略15 クロト戦

最初に柱のツタを破壊し、外周の仕掛けを回してクロトの正面にスイッチを移動させる。スイッチで刃を上げ、刃の向きを変えて引っ張るとCSアタックが発動する。



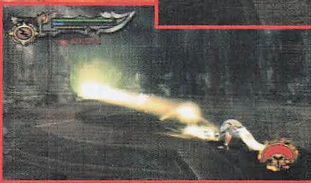
◀クロト戦では、いつでも運命の女神の護符を使える。何か行動を起こすときは、これを利用して両腕を同時にダウンさせてから行おう。

## 攻略16 ゼウス戦

最初の巨大化している状態では、セイレーンをCSアタックで攻撃するとゼウスにダメージを与えられる。ゼウスが地面に腕を叩きつけてきたら近づいて腕を攻撃しよう。通常の状態に戻ったら、離れて攻撃をかわしながら□□□で攻撃していく。魔法を飛ばしてきたら、直前でガードして跳ね返そう。なお、雷をまとって腕を高く突き上げたら広範囲の魔法を繰り出すので、タイミングよくジャンプしてかわすこと。剣を奪われたあとは、武器の先端を当てるようにして□□□を出してダメージを与える。剣を取り戻したらゼウスが倒れている近くの柱を調べて叩きつけよう。柱を2回叩きつけ、最後にCSアタックを成功させれば倒せる。

▶連続攻撃の最後はガードができない。途中までガードしたら回避を使おう。





◀剣を奪われたあとは直線的な攻撃が多くなる。ゼウスの側面に回り込むように移動していれば、ほとんどの攻撃をかわすことができる。



萌えるパソコン活用書
電撃PC Dengeki
シリーズ登場!
好評発売中!
定価:1,500円
超解
ウィンドウズ セブン
Windows7たん
著●湯浅顕人/朝霞シキ(ストーリー)
画●万国あゆや
わからないパソコンのことも、私が教えてあげる♥
萌えるオリジナルストーリー
Windows7解説記事
萌えるピンナップポスターが付いてくる♥
『電撃PC[超解]Excelたん』3月26日発売予定
シリーズ続々刊行中!
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
※定価は税込(5%)です。
ASCII MEDIA WORKS
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
http://dengekiya.com/
電撃のオンラインショップ
リニューアルオープン!!
電撃屋 検索

# 発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!! 電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!



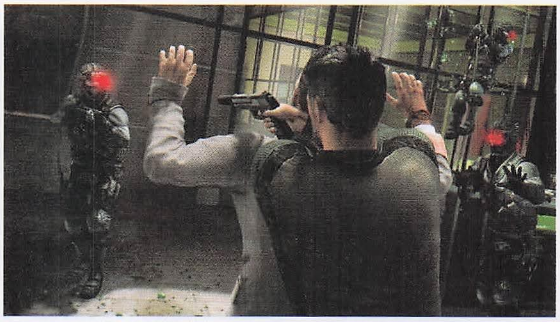






北斗無双



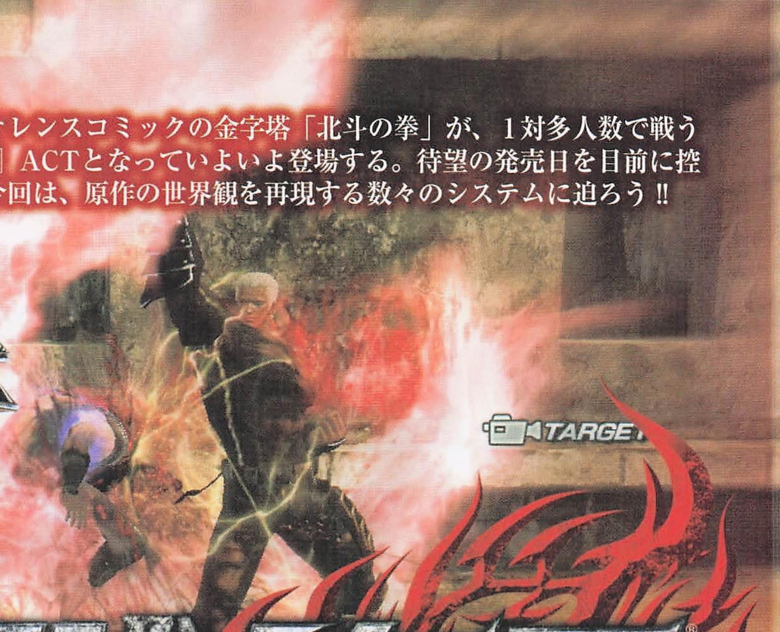




スプリンターセル コンヴィクション

PS3
Xbox 360




バイオレンスコミックの金字塔「北斗の拳」が、1対多人数で戦う『無双』ACTとなっていよいよ登場する。待望の発売日を目前に控えた今回は、原作の世界観を再現する数々のシステムに迫ろう!!

# 北斗無双

## 新時代の

「ならば神とも戦うまで!!」

## ラオウ

CV:立木文彦

北斗神拳伝承者候補の1人だったが、その野望の大きさゆえに正統伝承者になれなかった北斗四兄弟の長兄。世紀末の時代には自らを拳王と名乗り、恐怖と暴力によって世界を支配しようとする。

ラオウはこう戦え!!

### 威風堂々、圧倒的な力でねじ伏せろ!

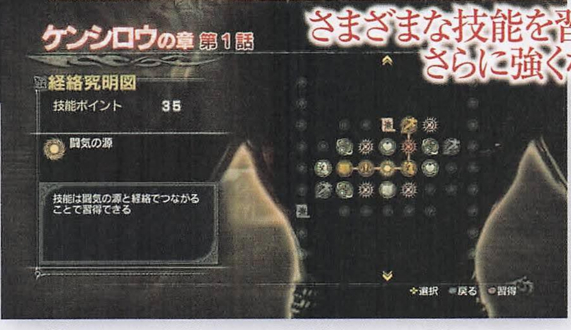
実力はケンシロウをも上回る、北斗四兄弟長兄のラオウ。ケンシロウと同じ北斗タイプだが、やはり軽快な動きは似合わない。決してヒザをつかない、堂々たる立ち振る舞いで戦いたい。ゲームには黒王号も登場するので、愛馬との連係にも期待したいところ!?



新伝承知識 1

## 経絡究明図により拳士はさらに強くなる!

経絡究明図とは、戦いを通じて得た技能ポイントを使って、新たな技能や伝承奥義を習得できるシステム。技能を習得することで使える技が増えたり、キャラクターの能力が上がっていく。経絡は、すでに習得しているものに隣接した技能のみ習得可能で、キャラごとに習得の順番をある程度選ぶことができる。それぞれの特徴をしっかり把握して、どういったルートで習得していくかを考えることも重要だ。なお、技能には装備して効果を得られる「装備技能」と、習得しただけで効果を得られる「自発技能」の2種類がある。




さまざまな技能を習得しさらに強くなれ!

◀技能の数は膨大。また、ルートにはいくつかの壁があり、その先に進むことができれば、より強力な奥義を習得することができる。

# 7 新たなる救世主伝説をより深く楽しむために つの新情報から『北斗無双』に迫る!!

個性的な必殺技を繰り出す「伝承奥義」や、南斗の拳士だけが使える「見切り攻撃」、そして触れた相手に大ダメージを与える一撃必殺の「真・伝承奥義」など。今回はそんな多彩な攻撃システムを解説しながら、『北斗無双』の各キャラの戦い方を分析していく。また、実際にプレイしながら語ってもらった、ケンシロウ役・小西克幸氏へのインタビューも要注目だ！






ケンシロウ役の小西克幸氏インタビューも!

P.40へ



◀▲ゲームは1対多人数の『無双』ACT。強敵との戦いを再現したボス戦も発生。

**北斗無双**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2010年3月25日発売 | 通常版:¥8,190(税込)／TREASURE BOX:¥13,440(税込) | | | |
| PS3 | ジャンル | ACT | ACT 育成 | |
| | メーカー | コーエー | | |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 | | |
| 2010年3月25日発売 | 通常版:¥8,190(税込)／TREASURE BOX:¥13,440(税込) | | | |
| Xbox 360 | ジャンル | ACT | ACT 育成 | |
| | メーカー | コーエー | | |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 | | |



# 救世主 降臨 ケンシロウ

「おまえもまさしく強敵(とも)だった…」

CV:小西克幸

卓越した戦闘力と、純粋な優しさをあわせ持った、一子相伝の暗殺拳・北斗神拳の正統伝承者。荒廃した世紀末の世界を旅しながら、かつての婚約者だった女性、ユリアを捜し続けている。

## ケンはこう戦え!! 多彩な技で原作を再現しよう！

主人公だけあって、原作では技の数や戦い方の幅がとにかく豊富だったケンシロウ。そうした技の数々も再現されているので、さまざまな状況に対応できる万能キャラとして戦える。敵は原作で倒された技が弱点となっている者も多い。ファンなら原作の技で倒すこだわりを見せたい。

## 新伝承知識 2 乗り物でフィールドを駆ける バイクアクションも登場!!

ゲームでは、ケンシロウがバイクに乗って多数のザコをなぎ倒す、バイクアクションも登場!!　操作はR2、L2ボタン（左、右トリガー）をアクセル、ブレーキとするこだわりの仕様で、軽快にフィールドを移動できる。ジャンプすることでザコを気持ちよく吹き飛ばすことも可能。北斗神拳で戦うときとは、ひと味違った爽快感を味わえる。










▲▶広大なバトルフィールドをバイクで駆け回るケンシロウ。移動だけでなく、攻撃手段としても大いに活躍しそうだ。

PS3
Xbox 360



「今わたしはあなたを超える!!」

# トキ

**CV: 関 智一**

北斗四兄弟の次兄。後継者に最も近いとされていたが、核の死の灰を浴びて病に倒れ、後継者争いから脱落する。戦争後は、北斗神拳を医療の術として使う医師となり、数多くの命を救ってきた。

### トキはこう戦え!! 受け流しながら戦う北斗神拳の真髄

ラオウすらその実力を認めていた、北斗神拳伝承者候補のトキ。北斗タイプのキャラで、正統派の北斗神拳を使うが、激流のような闘気をぶつけるラオウとは違い、トキの拳はその闘気を静水のように飲み込み、受け流す。相手の攻撃を受けつつ戦えば、強さを発揮する⁉



# 新知識 伝承 3 伝承奥義を

伝承奥義とは各キャラが複数持っている、いわゆる必殺技のこと。ストーリー進行や経絡究明図によって習得でき、事前に4つまでセット可能。ゲーム中は、闘気を溜めて対応するボタンを押すだけで発動できる。原作そのままの奥義のほか、ゲームオリジナルの技も存在。多彩な伝承奥義が、バトルをより派手に彩ってくれるのだ。ここでは、そうした伝承奥義のなかから、いくつかをピックアップして紹介しよう。

**伝承奥義のポイント**

- ストーリー進行や経絡究明図で習得
- 方向キーに4つまでセット可能
- 闘気を溜めて◎orⒷボタンで発動



▲ボタンを1つ押すだけの簡単操作で、強力な必殺技を繰り出すことができる。ド派手で迫力ある演出が、ゲームの爽快感をさらに高めてくれる。



## 北斗柔破斬

[ケンシロウ]

◀原作でハートを破った技。連続蹴りで相手の腹の脂肪を周囲に散らし、腹部の奥にある秘孔を突く。いかなるブ厚い脂肪も障害ではない!

## 雷霆(らいてい)

[サウザー]

▶サウザーが使う伝承奥義の1つで、ゲームオリジナルの技。「愛などいらぬ!」と叫ぶと同時に、巨大な雷が落ち、周囲の敵を吹き飛ばす。




### プレイレポート1 数々の伝承奥義を実際に体験!!

原作でおなじみの技から、ゲームオリジナルの技まで、とにかく多彩な伝承奥義が登場する。技によって効果範囲や威力、消費する闘気などが違うので、技が増えてくると何をセットするかで非常に悩む。簡単に繰り出せるぶん、慣れるまでは暴発させないように注意が必要?




## ネタバレ上等 「北斗の拳」登場キャラクター散り際特集!



本作の主なキャラクター達が、原作でどのような最期を迎えたかをまとめて紹介しよう。ゲームで戦うことになったら、原作と同じ技でのトドメを刺すことに挑戦してみたい。

### ケンシロウ




**●強敵との戦いで生と死を見切る**

宿敵シンを破ったあと、各地で弱者達を助けながら、リンやバットとともに旅を続けていくケンシロウ。やがて、南斗六聖拳のレイや聖帝サウザーなど、多くの強敵(とも)との出会いや戦いを経て、覇王の道を進もうとするラオウの前に立ちはだかる。そして究極奥義「無想転生」をもって、ラオウを倒すことになるのだった。

### ラオウ




**●天へ帰るに人の手は借りぬ!**

唯一、愛したユリアをその手にかけ、真の哀しみを背負ってケンシロウとの最終決戦に臨んだラオウ。その激しい戦いの果て、ついにケンシロウの前に膝をつくこととなる。ラオウはケンシロウを称え、実は生きているユリアと幸せに暮らせと語る。そして「我が生涯に一片の悔いなし」の名言を残し、立ったまま大往生をとげた。

### トキ




**●星となって熱き男達を見守る**

ラオウとの戦いに敗れ、村で療養を続けていたところへ、自ら汚名をかぶり、ケンシロウを動かして時代を変えようとするリュウガが現れる。その真意を見抜いたトキは、あえてその手にかかることで、ケンシロウに哀しみを怒りに変える術を教えようとした。最期はケンシロウに敗れたリュウガの亡骸を抱え、立ったまま逝った。

# 使いこなして敵を討て!!




## 絶麗脚

［マミヤ］

▲唯一の女性拳士であるマミヤの伝承奥義。前方へ大きくジャンプ後にキック。ヒットしたら、そのまま空中で斜め下に向け、連続でかかと蹴りを繰り出すゲームオリジナルの技。




## スカーフェイス

［ジャギ］

◀マスクをずり上げるとともに、顔面から強烈なオーラを照射。素顔を見た者はビビって状態異常になるという、ジャギらしい伝承奥義。これもゲームオリジナルの技だ。




## 南斗凄斬爪

［シン］

▶ゲームオリジナルの伝承奥義。体を大きく左へ向けて右手を構える。その後、左上から右下へと引き裂く。流麗な動きの爪からは、誰も逃れることはできない。



「おい、おまえ! おれの名をいってみろ!!」

# ジャギ

CV: 高木　渉

北斗四兄弟の三男。ケンシロウが伝承者として選ばれた際、辞退するよう脅迫するも返り討ちにあい、顔を激しく損傷。以来、ケンシロウを憎悪し、彼の名をかたっては悪行の限りを尽くしている。

**ジャギはこう戦え!!** さまざまな武器を使いこなせ!

原作でもほとんど北斗神拳を使わなかったジャギ。ゲームにおいても北斗タイプではなく、銃やバズーカ、爆弾を使ったり、力任せに武器で殴ったりする特殊タイプのキャラ。原作と同様、どんな卑劣な攻撃を使ってでも、とにかく勝てばいい戦いを心がけたいところだ。

### ジャギ



**●怒りの四連撃で地上から消滅**

ケンシロウの名をかたって悪行の限りを尽くし、彼をおびき寄せる。しかし、これまでに戦ってきた多くの強敵達の血により、非情さを身に付けたケンシロウの前に、なすすべなく敗れ去った。最期は「醒鋭孔」を突かれ、全身を痛感神経で包まれた状態で攻撃を受け、数秒後に肉体を四散させて死亡。断末魔は「ばわっ!!」。

### シン



**●墓標となった街に身を投じる**

サザンクロスの居城でケンシロウと対峙。ユリアを失ったと思い込んだケンシロウの怒りに触れ、血十字架（ブラッディクロス）の形に秘孔を突かれる。残り1分の命となるが、最期はユリアへの想いを吐露し、「おまえの拳法では死なん」と、居城から飛び降りた。亡骸は、同じ女を愛した男として、ケンシロウの手で葬られた。

### レイ



**●強敵として男の中に生き続ける**

妹・アイリの村を襲ったラオウに1人で挑み、秘孔「新血愁」を突かれ残り3日の命に。しかし、発狂死するほどの激痛と引き換えに少しだけ延命できる秘孔「心霊台」をトキに突いてもらい、残されたわずかな時間でマミヤの運命のカギを握るユダを倒す。最期の姿は誰にも見られたくないと、小屋にこもり、1人で散っていった。

### ユダ



**●美しいものの前では無力に**

余命幾ばくもないレイをあざ笑うため、マミヤの村に攻め入りレイと対峙する。大量の水を使って足場を悪くし、南斗水鳥拳の足さばきを無効化してレイを追い込むも、南斗水鳥拳奥義「飛翔白麗」の美しさに一瞬魂を奪われ、そのスキを突かれて敗れる。最期は、自分が認めた唯一の男だったとレイに語り、その胸の中で逝った。

### シュウ



**●散った六星のために聖碑を積む**

サウザーに反旗を翻し戦っていたが、自分を慕う民衆を人質にされ捕えられる。そして子供達の命と引き換えに、聖帝十字陵の頂上に聖碑を運ばされ、人柱にされた。最期は、彼を救おうとしたケンシロウの目の前で、サウザーの投げた槍を受けて死亡。盲目だったが、最後の瞬間に視力が回復し、ケンシロウの姿を見ることができた。



「おれは、おまえの拳法では死なん!!」

# シン

**CV: 杉田智和**

南斗六聖拳「殉星」の男で、かつてケンシロウに7つの傷をつけた張本人。ケンシロウからユリアを奪い、KINGと称してサザンクロスの街を支配していた。のちにケンシロウと戦い、敗れる。

## シンはこう戦え!! 南斗孤鷲拳の極意を見せろ！

原作やアニメでは、「南斗獄屠拳」や「南斗千首龍撃」など、相手を突いて攻撃する技が多かったシン。原作で披露した技自体は少なかったが、素早く流麗な動きはゲームでも再現されている。切断を得意とするレイとはまた違った、豪快かつ美しい戦いを追求したい。



# 新伝承知識 4 真・伝承奥義で

真・伝承奥義とは、オブジェクトを破壊するなどで必殺ゲージを溜め、さらに闘気を解放する闘気覚醒中にのみ発動できる、「北斗の拳」の拳士達の強さを象徴する最終奥義。この奥義を当てるとザコは必ず死亡。まさに一撃必殺の技といえるだろう。なお、最初は目の前の敵だけだが、真・伝承奥義のレベルを上げることで、周囲の敵を十数人まとめて倒せるようになる!!



**真・伝承奥義のポイント**

- 必殺技ゲージを溜めた状態で闘気覚醒
- 闘気覚醒中に、◎orⒷボタンで発動





## 百花撩乱 [マミヤ]

▲周囲にヨーヨーを大量に放つオリジナル技。ヨーヨーは、相手の体を駆け上り、首の周りを回転して首を刈り取る!!

## 断己相殺拳 [レイ]

▶ラオウに対して繰り出した、南斗聖拳究極奥義。原作ではマントで軽くかわされて、その全容は不明だったが!?

# 新伝承知識 5 ボス戦では相手を弱らせ無双闘舞でトドメをさせ!

各ステージの最後には、強力なボスとの戦いも発生。そうした強敵との戦闘で、相手を弱らせたときに使用できるトドメの技が無双闘舞だ。弱った相手のそばで対応ボタンを押すと発動し、画面に表示されるボタンどおりに入力を成功させると、特別な演出で相手を撃破できる。ただし、失敗すると相手の体力が回復！



▶相手を瀕死の状態まで追い込もう。ボスは残り体力によって攻撃パターンが数段階に変化するので、常に気が抜けない。

**相手の体力を減らして…**

### サウザー




**●最期はぬくもりとともに！**

秘孔が効かない特異体質だったが、その秘密は心臓が右にあり、通常とは秘孔の位置も異なっているためだった。そのことを見切ったケンシロウにより、北斗神拳奥義「天破活殺」を受け、秘孔の位置を暴かれる。最期は、苦痛なく死ねる「北斗有情猛翔破」を受け、聖帝十字陵に安置された師の亡骸に寄り添いながら死亡する。

### ユリア




**●南斗の将の宿命のままに！**

ラオウが最終決戦に挑む際、真の哀しみを知るため、その手にかけられたと思われていた。しかし、ユリアの余命が幾ばくもないことを知ったラオウは、自分の闘気を分け、数週間の余命を数年に伸ばしていた。最終決戦のあと、ケンシロウと再会を果たした彼女は、病死するまでの数年を、愛する者とともに幸せに過ごしたという。

### ジード




**●きさまの拳など蚊ほどもきかんわ**

原作の一番最初に登場した悪党。徒党を組んでおり、リーダーの頭にはZ-666という刺青が入っている。リンの村を襲い食料を奪おうとするが、たまたま村にいたケンシロウに「北斗百裂拳」を受ける。その後、数秒ほど生きていたが、ケンシロウの「おまえはもう死んでいる」という言葉とともに四散して死亡。断末魔は「い!?」。

### ハート




**●いてえよ～いてえよ～!!**

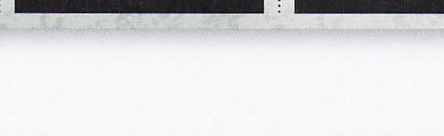
極端な肥満体形で、通常の打撃攻撃は分厚い脂肪に阻まれて効かない特殊な体質の男。シンの配下として、サザンクロスでケンシロウと対峙する。拳法家殺しと称されるその脂肪で技を封じ、意外にもケンシロウに流血させる善戦をするが、脂肪をかき分けて攻撃する「北斗柔破斬」を受けて死亡。断末魔は、「ひっ、ひでぶっ!!」。

### 牙大王




**●そんなものが通用するか～っ!!**

マミヤとアイリを人質に取って、ケンシロウとレイを戦わせて相打ちにしようとする。しかし2人の作戦にだまされて失敗。その後「華山鋼鎧呼法」で体を鋼鉄と化して戦うも、ケンシロウに秘孔「大胸筋」を突かれ、ぷよぷよの脂肪の塊にされてしまう。最期は、5秒のカウント後、「岩山両斬波」を食らって死亡。断末魔は「あ!!」。



# すべての敵を一掃せよ!!



## プレイレポート2 真・伝承奥義の使い方は？

原作では幻に終わったトキの断己相殺拳をはじめ、さまざまな究極奥義を再現した真・伝承奥義。FTGでいう超必殺技のような扱いとなるため、そう頻繁に出すことはできないが、迫力と爽快感はかなりのもの。闘気覚醒中は、攻撃力が上がったり、ガードをはじいたり、必殺ゲージが溜まりやすくなったりと、さまざまな効果がある。この状態をうまく利用してから、効果がなくなる直前に真・伝承奥義を発動するのが理想的な使い方になりそうだ。

### 有情破顔拳

[ トキ ]

▲腕で衝撃波を発して秘孔「牽正」を突く、トキの代表的な技。これを受けた相手は全身が折れ曲がってやがて死に至るが、苦しむことはなく、死ぬ間際に快楽を味わえるという。



◀技能の「伝承者レベル上昇」を習得すると使える真・伝承奥義の種類が増える。

▼無双闘舞の状態になると、画面にボタンが表示される。その表示に合わせてボタンを押す。







## フィニッシュを決めろ!!

▲派手な演出とともに、フィニッシュ画面が表示される。相手によってフィニッシュ技は異なり、それによって新たな奥義を習得する場合も。原作の熱い戦いが再現される！

# 「おたがいに女の涙には弱いとみえるな…」



## レイ

CV: 子安武人

南斗六聖拳「義星」の男。優雅にして華麗な南斗水鳥拳の使い手。ケンシロウと出会って以来、そのかたわらでともに戦い続けた。美しさゆえ、南斗六聖拳のユダから嫉妬を買い、マミヤをめぐって戦う。

### レイはこう戦え!! 南斗水鳥拳の技が冴えわたる!!

レイが伝承する南斗水鳥拳は、南斗六星拳で最も美しいとされる流派。流れるように華麗に動く足技や、鋭利な刃物と化した手刀で、見る者すべてを魅了する戦いを心がけたい。ゲームでは、北斗タイプよりも素早く動けるので、スピーディな動きで敵を翻弄する戦いが可能だ。



### アミバ 死亡



**●凡人がおれに勝てるかーっ!!**

顔をはたかれたという理由でトキを恨み、彼の名をかたって非情な人体実験を繰り返してきた男。トキとしてケンシロウと互角の戦いをするが、レイにより正体を看破され、怒りを爆発させたケンシロウに敗れる。最期は「残悔積歩拳」を受け、意思とは無関係に後ろに歩かされ、高層ビルから墜落して死亡。断末魔は「うわらば」。

### マミヤ 生存



**●女として幸せを**

ユリアによく似た容姿をした女性。とある村で自警団のリーダーをしていたが、ケンシロウやレイと出会い、やがてその旅に同行するようになる。トキを救出後、一度は死兆星を見ることになるが、レイがその命をかけてユダを倒したことで、死の運命を回避することに成功。その後は村にとどまり、世紀末の世を生き延びた。

### リュウガ 死亡



**●あえて魔狼の悪名をかぶろう！**

天狼星の宿命を持つユリアの実兄。ケンシロウがこの世界を治めるにふさわしいかを見定めるため、戦いを望む。そして、ケンシロウの真の力を引き出すためにあえて汚名をかぶり、トキを殺したと見せかけて戦いに誘う。しかしこのときすでに陰腹を切っており、時代が望んでいるのはケンシロウであると確信したあと、死亡する。

### でかいババア 死亡



**●あたしは今のんだばかりで**

老婆に化けた拳王の手下。休憩しようと小屋に立ち寄ったケンシロウ達を毒殺しようとする。しかし瞬時に看破され、たった一撃で倒されてしまう。顔は老婆だが、体はケンシロウを遥かに上回る巨体で、変装にはかなり無理があった。ケンシロウにも「化けるなら牛にでも化けるんだったな」と評される。断末魔は「へげぇ!! がっ」。

### リュウケン 死亡



**●くくっ!! こ…こんな時に!!**

北斗神拳第63代目の伝承者。4人の養子のうち末弟のケンシロウを正統伝承者として指名したあと、一子相伝の掟に従いリュウケンのもとを離れようとするラオウの拳を封じようとする。北斗神拳奥義「七星点心」を使い、一度はラオウを瀕死にまで追い込むが、寸前のところで持病の発作が起こりラオウの反撃を許してしまった。

PS3
Xbox 360



# 「女と思って甘くみたのがあなたの不運だったわね」

## マミヤ

### CV: 進藤尚美

ボウガンやヨーヨーを使って戦う美しき女戦士。かつてはユダに捕えられており、左肩に消せない焼印を押されている。ユダのもとから生還してからは、村を守るため、女を捨てて戦っていた。

**マミヤはこう戦え!!** さまざまな武器を使って戦う！

ボウガンなどの武器を使って戦うマミヤは、ジャギと同じ特殊タイプのキャラ。原作ではあまり戦っていないのでオリジナル色が強いが、女性らしくありながらワイルドな動きは、いかにもマミヤらしい。ボウガンで狙うなど、ほかの拳士達とはちょっと違った操作感を楽しもう。



## 新伝承知識6 南斗拳士達の華麗なる見切り攻撃を見よ!





◀▼敵の攻撃にうまくカウンターを当て、見切り攻撃を発動。使いこなせば北斗神拳をも凌駕する！

レイやシン、サウザーなどの南斗タイプの拳士は、相手の隙をついた「見切り攻撃」を使うことが可能だ。まず強攻撃を当ててひるませたときや、敵の攻撃と同時にこちらも攻撃したときに、画面にボタン表示が出る。このときにタイミングよくボタンを押すと、画面にエフェクトがかかって周囲の動きがスローモーションとなり、南斗の拳士がパワーアップ。一定時間、通常よりも強力な攻撃を繰り出すことができる。これは、南斗の拳士しか使えない攻撃なので、うまく使いこなして華麗に戦っていこう！



タイミングよくボタンを押して美しく舞え!!

## プレイレポート3 見切りなどの特殊攻撃だけでなく、通常攻撃のコンボもとにかく痛快!!



▲バックステップなど、キャラごとに違う固有体術も存在！

各キャラは北斗、南斗、特殊の3タイプに分かれ、北斗タイプはパワー重視、南斗タイプはスピード重視と、性能に違いがある。また、南斗タイプは見切り攻撃が使えるぶん、若干攻撃力で劣るようだ。なお、攻撃は通常攻撃と強攻撃の2つのボタンを連続で押すことでコンボとなる。押す順番を変えるだけでいろいろな攻撃を繰り出すことができ、そのバリエーションは成長とともに増やすことができる。原作をしっかり研究したその動きは、ファンなら感涙ものだ！

### ヒューイ




●天を握るは北斗にあらず!!

南斗五車星・風のヒューイ。トキの死後、動き出した南斗最後の将に呼応し、ラオウの前に現れる。しかし「そんなやわな拳ではこの体に傷1つつけることはできぬ」と一蹴され、たった一発の拳で敗れ去る。最初に動いた五車星だったものの、本当に傷1つつけることもできず、「地獄で待っているぞ」という言葉とともに逝った。

### シュレン




●野望とともに灰となれ!!

南斗五車星・炎のシュレン。朱の軍団を率いてラオウの前に現れるも、まるで歯が立たなかった。自らの拳法が通用しないことを悟ると、全身を炎に包みラオウに取り付く。しかし、その執念を持ってしても、ラオウの野望を止めることはできなかった。最期は、首を折られて死亡。結局、かすり傷1つ与えることはできなかった。

### ジュウザ




●おれはおれの意志で動く！

南斗五車星・雲のジュウザ。ラオウを足止めするべく立ちふさがり、「撃壁背水掌」を打ち込むが失敗。さらに自分の意思にかかわらず質問に答えてしまう秘孔「解唖門天聴」を突かれ南斗最後の将の正体を自白させられそうになる。しかし、全身から血を噴き出す激痛に耐え、「拳王のク・ソ・バ・カ・ヤ・ロ・ウ」と悪態をついた。

### フドウ




●この歩を進ませるのは子供達の心

南斗五車星・山のフドウ。ラオウの軍勢との戦いで負傷し、村で療養していたところを、ラオウに急襲される。そして、子供達の命を守るため、封印していた武具をまといラオウと戦った。最終的にラオウの手下たちが放った剛弓によって倒されるが、精神面で勝利。ラオウを一歩退かせ、恐怖と敗北感を与えることに成功する。

### リハク

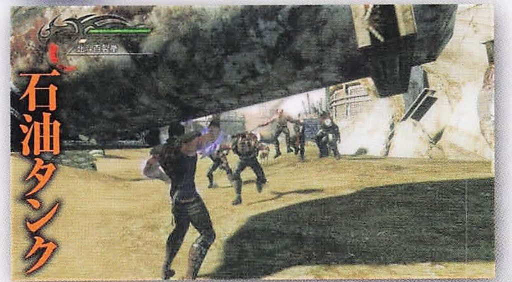



●このリハクの目をもってしても!!

南斗五車星の1人、海のリハク。五車星の軍師的存在で、自分の娘であるトウをユリアの影武者に仕立て、ワナを仕掛けた部屋でラオウを足止めしようとした。ユリアを逃がすための策だったが、これが裏目に出て、結果的にユリアはラオウに奪われてしまう。その後はケンシロウに助けられ、五車星で唯一の生存者となった。

PS3 Xbox 360

# 新伝承知識 7 ミサイルから鉄骨まで ステージのオブジェクトを使いこなせ




ステージには、さまざまなオブジェクトが落ちており、これらを手に持って攻撃することもできる。鉄骨や槍といったものはもちろん、石油タンクやミサイルだって武器になる。こうした豪快なオブジェクトを片手で持ち上げるなど、「北斗の拳」らしさが満載。正統な拳法で戦うのもいいが、ときにはこれらのオブジェクトを使って戦うのも1つの戦略だ。使えるモノはなんでも使って、過酷な戦いを勝ち抜こう!!

▲巨大な石油タンクを持ち上げるケンシロウ。技も豪快なら、武器も豪快だ。投げつけて爆発させ、多くの敵を巻き込めば一気に片付けられる。




▶先端にコンクリートが付いたままの鉄骨を使って攻撃。振り回して攻撃すれば、多くのザコをまとめて攻撃することができそうだ。

## ケンシロウだって武器を使う




## ミサイル発射!? こんなモノまで!

▲銃だけでなく、ミサイルまで持って戦うジャギ。振り回して攻撃するほか、狙って投げることも可能!



「わが拳にあるのはただ制圧前進のみ!!」

# サウザー

## CV:神奈延年

南斗六聖拳の1人で、「将星」の宿星を持つ男。その胸は野心に満ち、自ら「聖帝」と名乗り、覇王の道を進む。「愛などいらぬ」と愛を否定するが、それは誰よりも愛が深く、苦しんだがゆえであった。

### サウザーはこう戦え!! 「構え」を持たない最強の南斗聖拳

南斗鳳凰拳の使い手であるサウザーは、手刀と突きを主体とした攻撃がメイン。南斗タイプなので、スピードに優れているが、どちらかというとパワータイプの戦い方が似合う。心臓と秘孔の位置が通常と逆という特異体質が、ゲームで再現されているのかも気になるが!?



## 『北斗無双』に登場するそのほかのキャラクター達!

これまで紹介してきた主要なキャラクターに加え、『北斗無双』にはさまざまな敵キャラや、リンやバットのようにイベントで活躍するサブキャラが登場する。ここでは、これまで登場が判明しているキャラのCGを一挙公開しよう!







VOICE ACTOR INTERVIEW

# ケンシロウ役 小西克幸氏に

## 小西克幸

賢プロダクション所属。劇団「ヘロヘロQカムパニー」の福座長で、自他ともに認めるゲーム好きとしても有名。代表作は「天元突破グレンラガン」のカミナ役など。

### バンバンはじけて とにかく気持ちがいい！

――『北斗無双』を初めてプレイされて、いかがでした？

**小西克幸氏（以下、敬称略）：**ムービーを公式webサイトで見たり、発表会のときにザコとの戦闘シーンやシンとのボス戦を見せていただきながら、「あ～こうなるのかな」とは感じていましたが、実際にゲームをプレイしてみるとやっぱりすごいですね。ザコもどんどん出てきてバンバンはじけ飛びますし、楽しいです。気持ちいいですね（笑）。『無双』って、敵がいっぱい出てきて、どんどんなぎ倒す爽快感があるじゃないですか。「北斗の拳」はやっぱり原作が根底にあるから、そんなにいっぱいの敵も出しづらいだろうし、どうなるのかなと思っていた部分もあるんです。でもやってみると「あ、『無双』だな」という感じでしたね。今回はケンシロウとレイとジャギをプレイさせてもらいましたが、キャラクターごとに特徴が本当に違うので、個性がすごく際立ってますよね。操作感もまったく違うので、非常にやりがいがあるなと思いました（下段レポート参照）。

――原作については、かなりストライクな世代ですか？

**小西：**そうですね、ちょうど小学生のときかな？　ずっと読んでました。僕が「週刊少年ジャンプ」を読み始めたのは「気まぐれオレンジロード」や「ウイングマン」が連載されていた、ちょうどあの全盛期だったんですよ。「北斗の拳」は第1話から読んでいたと思います。まさか自分が声をあてることになるとは思いませんでしたね。しかもゲームが大好きなので、ダブルで嬉しい（笑）。

### 通常のゲームの収録とは違い キャスト全員が集まって収録！

――実際にプレイしていて、ご自身の声が聞こえてくるというのはどんな感じですか？

**小西：**なんだか違和感はありますね、やっぱり（笑）。自分の声なのでまだ聞き慣れないというか、人の声だとあまり気にならないんですけど、自分の声はすごく気になりますね。聞き慣れればいいなと、みなさんにも聞き慣れていただければ嬉しいなと思います（笑）。

――セリフの量は結構ありましたか？

**小西：**ケンシロウですから、そんなに多くはなかったと思います。ちなみに通常、ゲームの収録は1人ですることが多いんですけど、『北斗無双』はキャストが全員集まってできたので、わりと同じ世界観を共有してスタートできたのは非常によかったと思います。スタッフの方が廃墟のイメージボードやキャラクターのボードを持ってきてくれたので、非常にわかりやすかったですし。

――確かに掛け合いのシーンなどは、お1人ずつの収録よりやりやすそうですね。

**小西：**そうですね、同じ風景を見ていますし、気持ちの"温度差"がなかったと思います。相手のセリフを聞けない場合、どれくらいの気持ちの強さでやっていいのか、わからないこともあるんです。ジャギとアミバの掛け合いなんかは、みんなで録れたからこそ出てきたようなものでもあります。あれはコーエーさんが大変だったみたいですけど（笑）。普通、ゲームの収録では、相手のセリフにかぶせちゃダメなんですけど、2人（高木渉氏と関智一氏）は待ち時間にいろいろと相談をされてたみたいで、バンバンかぶってましたから（笑）。それで、モーションキャプチャーを録りなおしたみたいですよ。ジャギとアミバの掛け合いがあまりにおもしろいので、後日それに合わせて「ジャギとアミバのモーションキャプチャーを収録しなおします」と（笑）。2人のシーンがどうなっているかは、みなさんがプレイして見ていただくのが一番かと思います。（ココが気になる！①）

――「北斗の拳」は、すでにマンガやアニメ、パチンコなどでユーザーさんのイメージが育っていると思うのですが、それを新しいキャストのみなさんでイチから収録するということで、どのような部分を意識されました？

**小西：**僕もちょうどストライクな世代なので、今までいろいろな「北斗の拳」を見てきましたが、特に意識はしていないです。とはいっても、今までの「北斗の拳」は自分の中にあると思います。ちなみに今回は、今までのケンシロウと違って「最初から"伝承者"という、物語後半のケンシロウをイメージしてやってください」と言われていたので、相談しながら作っていった感じですね。なので、その作業が手一杯で、あまりほかのことを気にする余裕はなかったというか（笑）。

――"すでに伝承者であるケンシロウ"は、すんなりとイメージできました？

**小西：**いえ、なかなか難しかったですね。誰かがピンチになっているときなどは、どうしても感情が前に出てしまうんですけど、それも冷静にと。例えばレイがピンチのときは「レイ！」と叫ぶんじゃなくて、戦況を見すえながら、どちらかというと独り言みたいにセリフを発するんです。ダメ出し的にはそういうところが多かったですね。今回のケンシロウは全体的に抑える演技で、怒りもブワーっと出すんじゃなくて、内に入れながら入れながら怒ってください、みたいな。

――ケンシロウ役のお話が来てから、実際に収録開始までの期間はどれくらいでしたか？

**小西：**どれくらいですかね……「一度サンプルを録ってください」と言われて、セリフのサンプルを録ったんです。それが収録の1カ月前くらいだったと思います。

――そこから収録までの間に、ご自身のなかでケンシロウという像を固めていったのでしょうか？

**小西：**そうですね、原作を読み直したりはしてましたね。あとは台本をいただいたときに、どうしようかと考えました。今回はみんなで一緒に録れるスタイルだったので、周りとの掛け合いを聞きながら考えたりもしましたね。

### 誰もが真似するケンシロウの「あたたたたたたた！」

――セリフというと、ケンシロウだとやはり「あたたた

### ココが気になる！① 原作にはないオリジナルなジャギとアミバのコンビ！

本作のメインモードの1つである幻闘編では、ジャギやトキ、レイ、マミヤなど、人気キャラクターのオリジナルストーリーが楽しめる。ジャギ編では、ともに名をかたり悪行の限りを尽くすジャギとアミバが、まさかの意気投合。原作にはない掛け合いに注目せよ！



▶原作にはない展開はもちろん、キャストによるアドリブがふんだんに盛り込まれた掛け合いも必聴！

## 発売直前の最新版プレイレポート！ by小西克幸

『北斗無双』の完成版ROMをひと足先に小西さんがプレイ！ ここでは伝説編や幻闘編をプレイした小西さん（と横で見ていた編集者）のリアルな実況レポートをお届けする！



### まずは伝説編をプレイ

――初プレイはやはり、ご自身が声を担当されたケンシロウ！　そして対する最初の敵は、リンとバットの村を襲うジード達！　ケンシロウは出てくるザコを次から次へと吹き飛ばす。悪党にはまったく容赦ない姿がここにッッ！

**小西：**いやもう「さすがザコ！」って感じでキリがないですね。

**編集：**モヒカン刈りのザコがこれだけいるとモウヒカンって感じで。

――そんな寒いギャグなど華麗にスルーし、悪党を殴り続けるケンシロウ。すると、吹っ飛んだザコで壁が壊れることを発見ッ！

**小西：**お！　いろいろ壊れますね。

**編集：**壁とかフェンスとかドラム缶とか、結構なモノが壊れますな。これは気持ちがいいカモ……。

――しばらく壁を破壊し続ける、クラッシャーと化した救世主！

**小西：**これは結構スッキリしますね（笑）。あと、壁を壊すと青い光が出ますけど、なんでしょう。

**編集：**「カルマ」です。これを取ると技能ポイントがたまります。まあ経験値みたいなものです。

**小西：**なるほど。壊れるモノはバンバン壊したほうがいいんですね。

――人やモノなど、壊せるものはすべて壊して突き進むケンシロウの前に、ジードがその姿を現す！

**小西：**こいつ、相当強いですね。

**編集：**ガードされて面倒なときは「つかみ」を使うといいですよ。

**小西：**おー。これは今までの『無双』にはなかった要素ですね！

# 救世主インタビュー!!!!

世紀末伝説となる漢達のアツき戦いが展開する『北斗無双』。発売直前のこの号では、新しいケンシロウを演じる小西克幸氏にインタビュー！　さらにプレイレポートも刮目するべしッ！

た！」の掛け声は練習しましたか？

**小西**：「あたたたた」は、絶対言えないだろうなと思っていたんですよ（笑）。

――あれは難しいですよね（笑）。

**小西**：難しいです。小さい頃に真似したりしても、1回も言えた試しがなくて（笑）。あと、家でもいっぱい練習したんですけど、あんまり成功しなくて絶対にムリだろうなと。これを何度も録りなおすのは恥ずかしいなとか、アイツは口が回ってねぇよとか思われるのかなと心配しました（笑）。でも、やってみたら、なんとか1回で録れたのでよかったですよ。

――声を出している時間もけっこう長いですよね。

**小西**：長いパターンと短いパターンを録りました。戦闘ボイスの「あたたたた」は短くても、ある程度の長さがあればあとはループできますからと言われたんですが、せっかくだったら長く続いたのと短いのがあればいいかなと思って。どのぐらい長いのが実際に使われたかはわからないんですけど（笑）。

――あれは、コツがあったりしますか？

**小西**：いや、もう必死にやるだけですよ（笑）。

――本当に前にいる敵を殴り倒すみたいな感じとか？

**小西**：そういうイメージではやりますけどね。なるべく軽くならないように、軽くならないようにと。その雰囲気が出ているといいなと思います。

――あと、ケンシロウのセリフのイメージといえば「お前はもう死んでいる」ですが、改めて初代ケンシロウ役をやられた神谷明さんのセリフなどを聞いてイメージを作られましたか？

**小西**：いえ、まったく聞かなかったですね。改めて聞きなおしたり、観なおしたりはしなかったです。

――まったく新しいイメージで演じているという感じでしょうか？

**小西**：たぶん、ケンシロウのイメージというのは、神谷さんや阿部寛さんを通じて、どんどん引き継がれていると思うんです。今回は、それのイメージが僕のフィルターを通って出てくるといった感じですかね。意識しなくてもケンシロウという血肉がすでにできているので、勝手に出てくるんだと思います。コーエーさんと相談したときも、まったく新しいものになればいいなということだったので、こちらからもこういうのはどうでしょうかと、いろいろ提示しながら一緒に作っていきました。全部のキャラクターがそうですけど、新しい「北斗の拳」というものが、みなさんに受け入れてもらえたら嬉しいなと強く思いますね。

――ちなみに原作で好きなキャラクターは誰ですか？

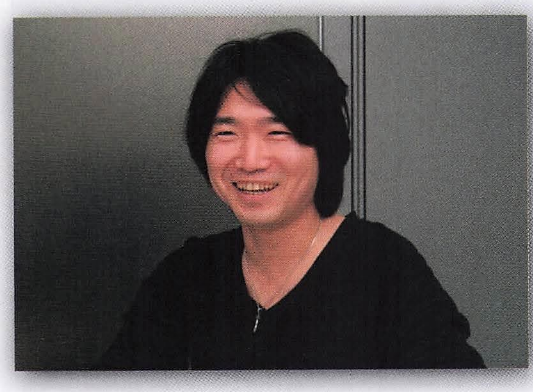
**小西**：ジュウザとシャチですね（笑）。2人の生き様ってカッコイイですよね。やっぱり男の子はみんな好きなんじゃないですかね、この2人は。世紀末に漢がいた！って感じですよね。

――今回は、ケンシロウとレイとジャギをプレイされましたが、ほかに気になるキャラはいますか？

**小西**：マミヤがどう戦うのか、一番気になりますね。武器はクロスボウとヨーヨーしかないですし、あれでどうやって戦っていくのか（笑）。あと、今回のプレイでは中ボスクラスの敵と戦ったんですけど、ボスと戦ったときにどうなるのか、早く見てみたいですね。発表会のときにシンとケンシロウの戦闘シーンはちょっと見せてもらったんですけど、北斗神拳や南斗聖拳の伝承者達に、マミヤは勝てるのかなって（笑）。

――原作ファンとしては、ラオウが黒王号に乗って登場するのか、そもそも黒王号の大きさはどのくらいなのか、いろいろ気になりますね。

**小西**：そうですね、気になりますよね（笑）。黒王号を叩いてラオウを降ろさなきゃならないのか、とか。あと、今回はバイクにも乗れるみたいですから、それで黒王号と対決できるのか、とか（笑）。3月25日が待ち遠しいですね！　やっぱり原作があって、知っているキャラが多いと、彼らのストーリー展開や、立ち振る舞いが気になります。（ココが気になる！②）



## 「あたたたたたたたたたた（ロングVer.）」は自宅でもかなり練習しました！

### ココが気になる！② 黒王号には乗れるのか!?

ムービーでは黒王号にまたがり敵をなぎ倒すラオウの姿が見られたが、果たして（ケンシロウなども）黒王号に乗ることはできるのか？　そしてその強さはどうなっているのか!?



◀原作では、ひと蹴りで野盗を倒すほどの破壊力を誇るが……。

### PS3版とXbox 360版の両方を買うべし！（笑）

――オープニングもかっこいいですよね（ケンシロウとレイの戦いのシーンを見ながら）。

**小西**：たぶん子安さん（レイ役）はゲームが好きなので、相当プレイすると思いますね、間違いなく。

――小西さんと子安さんで実況プレイをすると、おもしろそうですが。

**小西**：セリフを読みながら（笑）？　実際周りの声優さんとかも『北斗無双』はやります！」って言ってくださってる人も多くて、ありがたいです。

――小西さんはアクションゲームは得意ですか？

**小西**：アクションゲームは苦手です。

――でも、結構やられてますよね（笑）？

**小西**：そうですね（笑）。でもあんまりうまくはないんですよ、なんだか（笑）。

――PS3版とXbox 360版はどちらをやりますか？

**小西**：もちろん両方です（笑）。たいてい両方で発売されるゲームは両方を買ってやりますね。アクション系は。

――プレイ感とか調べながらやる感じですか？

**小西**：ですね。あとは、ゲーム好きとしてはどこが違うのかも気になりますし（笑）。ゲームによっては登場するキャラクターが違ったりする場合もありますから。

――では最後に、読者へのメッセージをお願いします。

**小西**：今回、僕も初めて『北斗無双』をプレイさせていただいたのですが、まあ自分が声を担当したというのもあると思うんですけど、すごくおもしろかったです。ずっと遊んでいたかったんですけど、これはどこでやめたらいいんだろう？　と思いながらもついついプレイしちゃいました（笑）。たぶん、みなさんも1回プレイしたらハマるんじゃないかと思います。なので、ぜひ手に取ってプレイしていただけたら嬉しいです。それから『北斗無双』には、原作の「北斗の拳」にはない要素もいっぱいありますから、発売後もドンドン盛り上がって『北斗無双』という新しいカテゴライズとして、みなさんに認識してもらいたいですね。

――「つかみ」を駆使し、ジードを追い詰めるケンシロウ。そしてトドメは、やはり北斗百裂拳ッ！　ほ〜〜〜ぅあたたたたたッ!!!

**小西**：ん〜気持ちいい（笑）。北斗神拳とか南斗水鳥拳とかって、魅せる技が多いじゃないですか。こういう原作の魅せる部分をちゃんとカッコよく再現しているのは、非常に嬉しいですね。

**編集**：カットインも入って派手なので、全キャラの必殺技が見てみたくなりますよね（笑）。

### そして幻闘編ではレイ、続いてジャギをプレイ！

**編集**：ジャギ!?（時間もないし、そこはマミヤを選ぶのでは!?）

**小西**：やっぱこのジャギがどうなってるのか気になりますね。っていきなりバズーカ背負ってるし！

――ケンシロウとは一変してヒールなジャギの動きにクギ付け！

**編集**：「つかみ」とかプロレス技だし。ていうか、ほとんど武器しか使ってませんね、ジャギ様。

**小西**：「勝ちゃあいいんだよ！」なんてセリフもありますからね、もうなんでもありだ（笑）。

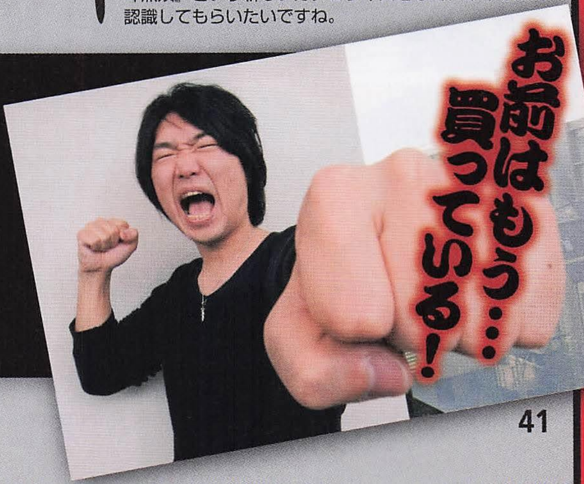
――ステージの目的も時間も忘れて、悪党を倒し続ける大悪党！

**編集**：ジャギ様（小西さん）、そこはさっきも通りましたよ？

**小西**：もう考えずに戦っているだけで相当おもしろい（笑）。あ、もうこんな時間ですか!?

**編集**：じゃあインタビューやりますか（マミヤ見れなかった…）！

――マミヤはキミの目で確認だ！



Xbox 360

TOM CLANCY'S
# SPLINTER CELL CONVICTION

スプリンターセル コンヴィクション

| スプリンターセル コンヴィクション | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年4月28日発売 | ¥7,980(税込) | | |
| Xbox 360 | ジャンル | A・AVG(アクションステルス) | ACT |
| | メーカー | 発売元:ユービーアイソフト/開発元:UBISOFT MONTREAL | 協力 |
| | 備考 | 1人用/オンライン対応 | |

**シリーズ5作目を数えるステルスACTの世界的人気作が、満を持してXbox 360に登場。ゲームコンセプトが一新された本作では、よりドラマチックなストーリーと、革新的なプレイスタイルが盛り込まれている。今回は最新画面とともに、シングル＆CO-OPプレイの体験レポートによって、本作の魅力をお伝えしよう！**

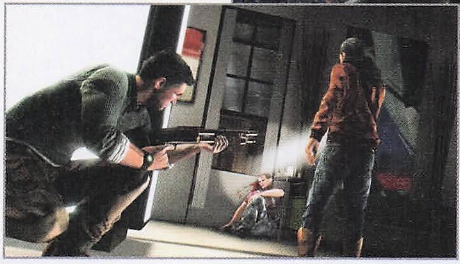


# 復讐に燃える伝説のエージェント、
## さらに進化したステルスACT

アメリカ政府が誇る伝説のエージェントとして、数多くの危険地帯に単独潜入してきたサム・フィッシャー。彼は今回、愛娘サラの死の真相を探るための「私闘」を繰り広げることになる。「ソーシャルステルス2.0」や「マーク＆アクション」など、進化したシステムを使いこなして真実を追え！



▶特定の敵からは、過激な「尋問」で情報を聞き出せる。壁や机に敵を叩きつけ、拳を振るうサムの姿には、娘を失った男の怒りが込められている。



▼多数の敵が守る拠点に、単独で潜入するサム。ミッション成功のためには、物陰に姿を隠して進む、隠密行動が重要だ。





CHECK 2 ビジュアルメッセージでプレイ進行はスムーズ！

▲潜入の際に実行しなければならない目標は、建物の壁などに英文が浮かび上がる「ビジュアルメッセージ」で指示される。この英文は日本人でもわかりやすい、簡単なものが選ばれているとのことだ。また、目標までの方角と距離も画面上に表示されるため、プレイはスムーズに進行する！



かつて所属した組織が敵に!?

▲アメリカ国家安全保障局で、極秘の任務を行う「サードエシュロン」。サムがかつて所属した特殊部隊が、今回の敵となる!?

## シングルプレイ 体験レポート

### ドラマのようなスリルに興奮！

街角のカフェにいるサム・フィッシャーに、これまでのシリーズでもサムをサポートしてくれていた、元同僚のアンナ・グリムズドッティア（グリム）の電話が入るところから、ゲームがスタート。彼女の連絡によると、娘のサラを殺した容疑者、アンドリュー・コビンが刺客を送り込んできたらしい。刺客達を撃退し、連中のリーダーを尋問してコビンの居場所を聞き出すというのが、このステージの目的です。要するにここは、操作の練習も兼ねたプロローグなのですが、この時点からもう、グイグイと物語に引き込まれます！　刺客を撃退する現在のサムの姿と、幼いサラと触れあう過去のサムの回想シーン、そしてそのサラを失うことになる悲しい事件のフラッシュバック。これらが同時進行で描かれる様子は、まるで海外ドラマの第1話を見ているかのような雰囲気。サムの声を演じる玄田哲章さんのシブい演技も素晴らしくて、サムに対して一気に感情移入できちゃいます。

一方、ゲームの操作感覚はどうかというと、これがまた、驚くほどスムーズ。本作の移動は、建物の柱や木箱などの物陰に身を隠して、カバーポジションをとりながら進むのが基本ですが、行きたい方向にレバーを倒してボタンを押すだけで、スイスイと簡単に移動できます。達成すべき目標も、ビジュアルメッセージなどで明確に示されるので、道に迷うこともなく安心して進めます。最近の海外ゲームは、ホント親切になりましたよねぇ。

刺客のリーダーを捕まえて尋問すると、コビンはマルタ島にある彼のアジトにいることが判明。ステージ2では、いよいよ本格的な潜入ミッションにチャレンジです。暗闇に身を潜めて敵をやり過ごすこともできるのでしょうが、今回は慎重かつ確実に、見張りの敵を排除しながら進んでいきます。物陰に隠れてサイレンサー付きのハンドガンで敵を撃っている間は、こちらの居場所を気づかれる心配がほとんどありません。横にいた仲間が急に倒れて、恐怖でパニックに陥る敵のリアクションが、だんだんと快感になってきます（笑）。

手下を排除して、アジトの奥に立てこもっているコビンを捕まえたと思ったら、突然、特殊部隊の隊員達が来



CHECK 1 人目があるなかでの潜入技術

◀人通りの多い街中で隠密行動をとるという、『アサシン クリード』にも導入された「ソーシャルステルス」が、本作ではさらに進化。人ごみのなかにまぎれて、敵の目をごまかすことができる一方で、通行人の前で急に駆け出したり銃を抜いたりすると、騒ぎになって敵の注意を引いてしまう。通行人はそれぞれ独自の判断で行動しており、さまざまな反応を見せてくれる。ほかの人からは自然に見えて、しかも大胆な行動を要求されるソーシャルステルスは、通常の潜入とはまったく違った種類の緊張感を味わうことができる！

# 潜入開始(ミッションスタート)!!



CHECK 3 マーク&アクションで倒せ!

◀サムが格闘戦で敵を倒すたびに、「タグ」が使用可能になる。このタグで、あらかじめ複数の敵をマーキングしておいてから、アクションボタンを押すと、射程内の敵を一度にまとめて倒すことができる！　ほかの仲間を呼ぶ隙を与えないため、隠密行動を続けるには非常に重要なテクニックだ。キレイに決まると、実に気持ちがいい。




CHECK 4 物陰と暗闇は最大の味方!!

▶敵にこちらの位置を知られていない間は一方的に攻撃できるため、潜入の際は物陰に隠れたり、照明を消して暗闇に潜んだりするのが基本だ。敵の目からは見えない場所に移動すると、画面全体がモノクロに変化し、サムの潜伏の状況が直感的に理解できる。

襲！　あっという間にサムは拘束されてしまいます。どうやら事件の背後には、サムがかつて所属していたアメリカ政府の秘密部隊、サードエシュロンが関係しているようです。というわけで続くステージ3は、サムが連行されてきた飛行場からの脱出劇が展開されます。

この飛行場は、サードエシュロンと結託する民間軍事会社が管理しているため、チンピラばかりだったコビンのアジトとは違い、屈強な兵士たちが警備しています。一度でもサムが見つかってしまうと、次々と兵士が集まってきて包囲されるため、より慎重な行動が必要です。こんなときに役に立つのが「マーク&アクション」。物陰から兵士にそっと近づき、格闘戦で倒すと「タグ」が手に入ります。このタグであらかじめ敵兵士をマークしてから攻撃すると、複数の敵を一度に排除できるので、効率よく進んでいけるのです。敵に見つかってしまうと、こちらもあわててしまい、なかなか射撃が命中しないんですよね。そんなときも、マーク&アクションを使えば確実に敵を倒せるので、非常に助かります。ちなみにタグは、敵を殴って倒せばすぐに補充されるので、どんどんと積極的に使っていくことができますよ。

ヘリや衛星通信設備を破壊し、敵の追撃手段を絶ったサムは、飛行場を脱出して次の目的地へ向かう。そんなサムの心に、飛行場で彼の拘束を解いたグリムの言葉がよみがえる。……というところで、残念ながら今回の体験プレイはココで終了。う～っ、続きがものすごく気になります。

とにかく操作がスムーズでプレイに集中できるため、この物語の世界にどんどんと引き込まれていくんですよね。そのステージで達成すべき目標が明確なので、慎重に敵を倒しながら進んでいけば、クリア自体はそれほど難しくはないと思います。でも一方で、潜入ルートをアレコレ考えたり、敵を可能な限り倒さずに隠密行動で進んでいったりといった、自分なりの攻略方法を追求することもできる、フトコロの深さというものを強く感じました。やり込み系の実績などもいろいろ用意されているとのことなので、クリア後も何度でも楽しめそうです。

トム・クランシー作品ということで、ミリタリー要素の強い重厚な作品のイメージがあるかもしれませんが、本作はむしろ、ハリウッド製アクション映画のような、スリリングでドラマチックな展開が堪能できます。普段海外産のゲームをあまり遊ばない人にこそ、ぜひともオススメしたい作品といえますね！



## 2人の主人公による専用シナリオ CO(協力)OPプレイに挑め!!

from AMERICA アーチャー　from RUSSIA ケストレル

オンラインや画面分割で遊べる、2人同時のCO-OP（協力）プレイでは、シングルプレイとは異なる専用の主人公とシナリオが用意されている。アメリカとロシア、2つの国家を代表するエージェントが協力して、シングルプレイの「序章」となるミッションに挑む！

### 担当編集&ライターで一緒に協力?してきました!!

**編集A：**それじゃあ、さっそくプレイを始めるよ～。
**編集B：**ロシアの地下道から、ターゲットのいるオフィスビルに潜入するというミッションですね。それでは、私はこっちのほうから潜入していきますので。
**編集A：**じゃあオレは、反対側から行くよー……って、もう見つかっちゃったよ！　しかもシングルより敵が強い気がするんだが。いきなり倒されちったし！
**編集B：**じゃあ、そばまで行って蘇生させてあげますね。はい、今度は見つからないようにしてくださいね。
**編集A：**慎重に進んで、物陰から敵をマーキングしてと……あっ、射程外だから、そっちで撃ってくれや。
**編集B：**なるほど～。パートナーがマーキングした敵を、こっちでキルすることもできるんですね。はい、バン、バンと。よーし、私もやってみましょうか。まずはタグをゲットするために、敵に殴りかかって……えぇーっ！　こっちが逆に羽交い絞めにされちゃいましたよー！
**編集A：**そうなるともう、1人じゃ絶対に脱出できないんだよなー。もがいて敵をこっちに向けてくれや。そうしてオレがヘッドショットで撃って、はい終了と。
**編集B：**いやぁ、1人で動き回ることもできるんですけど、それだと各個撃破される危険が高いですよねぇ。
**編集A：**敵に囲まれると、1人で脱出すんのは難しいからなー。お互いに適度な距離を保って、カバーしあうのが重要だな。オンラインだとボイスチャットは必須かも。
**編集B：**どっちが突入して、どっちがカバーするとか、ミッション開始前に話し合っておくのもいいでしょうね。
**編集A：**シングルよりも敵に歯ごたえがあるぶん、2人の呼吸を合わせるのが大事になってくるってことか。それこそまさに、CO-OPプレイの醍醐味だな！
**ライター：**スイマセ～ン、遅くなりました～！　じゃあ、今度はオイラが潜入しますね。あああぁ、さっそく敵に囲まれちゃいましたぁ。助けてくださいよ～!!
**編集A&B：**ダメだ、こりゃ……。



▲1人がオトリになり、もう1人が待ち伏せるといった、2人の連携が重要。こういう息の合ったプレイが理想ですが……。

# 今号の表紙は『北斗無双』!!
# 3大企画に付録付きで絶賛発売中!

お前はもう読んでいる




## 電撃PlayStation

**Vol.468　¥650(税込)　好評発売中**

**特集**

### ● ファイナルファンタジーXIV

ついにαテスト開始！　プレイヤーが手に入れることができる、9種類のクラスが持つアビリティやウェポンスキルなどを詳しく紹介！

### ● GOD EATER (ゴッドイーター)

難易度3と4のミッションと、新たに登場するアラガミ対策を中心に攻略。ユーザーがオリジナルミッションを作れる特別企画もあり！

### ● 北斗無双

流派によるアクションの違いのほか、練気攻撃や奥義の使いどころなどを伝授！　またケンシロウなど、登場人物のエピソードも紹介！

**Pick UP!**

### DENGEKI PlayStation Black

『ゴッド・オブ・ウォー III』『バイオショック 2』『アーミー オブ ツー：The 40th Day』など、大人が遊んで楽しいタイトルをクローズアップ！

**付録**

### 電撃4コマ Vol.97

なんとなくゲーム系4コママンガ

---

## 艶やかに綴られる充実の物語絵巻がついに発売!

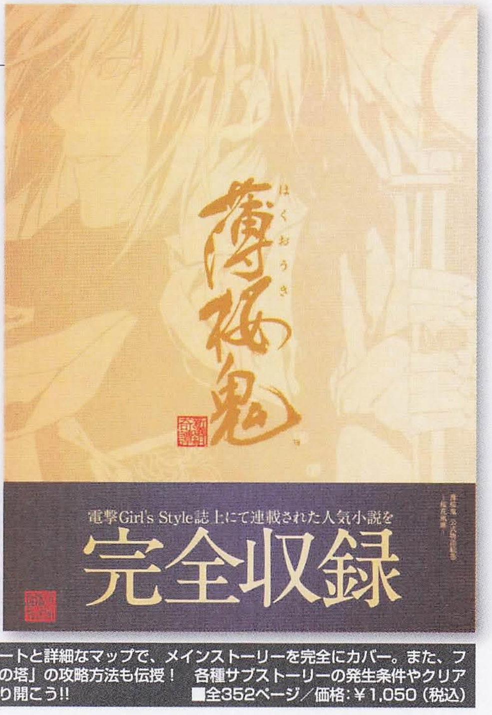
# 薄桜鬼(はくおうき) 公式物語絵巻～桜花風塵(おうかふうじん)～

■A4特装版(箱入り)
■¥2,940(税込)　■3月26日発売




電撃Girl'sStyle誌上にて人気を博した、『薄桜鬼』連載小説に、書き下ろしを加えた全11編。そのすべてを、カズキヨネ氏の美麗イラストとともに収録。また、本編ならびに『随想録』の物語を、イベントCGと合わせて振り返るほか、関連イラストギャラリーや、制作者インタビューなども掲載。『薄桜鬼』の世界をより深く楽しむための、美しき物語絵巻をお届けする。

電撃Girl'sStyle5月号（4月10日発売）との連動キャンペーンを実施！「薄桜鬼 公式物語絵巻～桜花風塵～」の帯にある応募券を、5月号のアンケートハガキに貼って送ろう。もれなくオリジナルイラストカードセットをプレゼント(詳細は電撃Girl's Style5月号をご覧ください)。



# 電撃ゲームス MANIAX

企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!













エストポリス







龍が如く4 伝説を継ぐもの








連載企画



# 愛笑熱血

## ”宮田ワールド“を構成する3大テーマを追求!!

# Estpolis
The Lands cursed by the Gods
エストポリス™

15年の時を経て復活した新生『エストポリス』。そこに込められた想いを探るべく、開発スタッフインタビューで多くの秘話をうかがった。また、“愛”“笑”“熱血”というテーマ別の名ゼリフをもとに、“宮田ワールド”と称される宮田氏ならではのユニークなシナリオの本質に迫る！

## 3人のキーパーソンが今だから明かす開発秘話①

### 爽快なアクションの裏に隠されたバランス調整の苦心

——開発中に一番大変だった部分はどこでしたか？

**受田直之氏（以下、受田）**：ジャンプですね。本来は行けない場所に行けてしまう問題が山ほどありました。

**小島創（以下、小島）**：デバッガーの腕前がすごかったですね。“ダブルジャンプ（注1）の最高地点でキャラクターを変えてウェーブアーツ（注2）を出すと、本来行けない場所に行ける”など、こちらが感動してしまうような思いがけないケースまで発見してくれました。あまりにもテクニカルなものについては、あえて調整せずに残した部分もあります。もちろん、ショートカットできてもゲーム進行に影響がない部分に限りますが（笑）。

**宮田正英氏（以下、宮田）**：謎解きについてもジャンプがあると作りにくいんですが、今回は逆にそれを踏まえて謎解きを作っていったので、意外とスムーズでした。

——バトル時の攻撃アクションはいかがでしたか？

**受田**：小島さんのチェックが的確で助かりました。当初、マキシム達の攻撃はどれも遅めで、見た目的に重いイメージで作っていました。その部分をテンポアップして爽快感を高めたり、ちょっとしたワンアクションを追加することでコンボをつなげやすくしたりという形ですね。

**宮田**：たとえばガイの通常攻撃は、最初の一撃が大振りすぎて隙だらけだったんですが、そこに蹴りのワンアクションをくわえるだけで使い勝手がグンと上がりました。

**小島**：でも、そんなにうるさく口を出したわけじゃありませんよ。むしろ、「ジャンプはやめましょう」とか「スケジュール的に厳しいです」と相談しても、宮田さんや受田さんに聞いてもらえなかったくらいです（笑）。

——難易度調整なども大変だったのでは？

**宮田**：ザコ敵のバランス調整は苦労しましたね。アルマジロ型の敵（注3）とかは、強くなったり弱くなったり。一時期は攻撃の追尾性能がよすぎて、どんな避け方をしても絶対回避できないくらい強くなっちゃったり（笑）。

**小島**：いにしえの洞窟でのエイ型の敵（注4）やヒドラ型の敵（注5）も悩みの種でした。マップを進んだ瞬間に突進攻撃を受けて、前のマップに押し戻されることが多発して……。あれはハメに近かった（苦笑）。

**受田**：これらのモンスターについては、最終的に攻撃力を弱めたり、ひるみやすくすることで対処しました。

| エストポリス | | |
|---|---|---|
| 発売中（2月25日発売） | ¥5,980（税込） | |
| DS | ジャンル | A・RPG |
| | メーカー | 発売元:スクウェア・エニックス／開発元:ネバーランドカンパニー |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

冒険 ACT 謎解

# INTERVIEW

# 発売前には言えなかった システムやバランス調整の裏話が解禁



**愛がうかがえる 御三方の激熱トーク!**

▶貴重な開発秘話の数々を語っていただいた開発スタッフの方々。まだまだ語り足りないという様子で、新生『エストポリス』への深い愛情が伝わってきた。

## 宮田氏の逆ギレで生まれた 新システムとは?

──レベルブレイク(注6)という特殊なシステムが導入されていますが、これを採用したきっかけは?

**受田**:きっかけは、宮田です(笑)。開発がほぼ終了して宮田がテストプレイをしていたら、「こんなに難しいのはクリアできないよ!」と怒り始めて(苦笑)。

**宮田**:だって、自分の娘に遊ばせて、クリアできなかったらイヤじゃないですか(笑)。僕がレベルを上げずに進むせいかもしれませんが、ティアを仲間にする際に発生する強制戦闘が何度やってもまったく勝てなくて。

**小島**:あんな序盤でいきなり詰まる人は少ないと思いましたけど(笑)。ただ、たしかに全体的に難易度が高めだったのは事実で、解決策を考える必要がありました。

**受田**:イージーモードの搭載なども考えましたが、チェックを含めると時間的に実現不可能なものばかりで行き詰まりを見せたとき、小島さんに「やられたときにレベル上げちゃえば?」と言われて、「それだ!!」と(笑)。

**小島**:ジョークのつもりだったんですが……(苦笑)。

**宮田**:唯一怖かったのは、簡単にレベルが上がると真面目にプレイする気が起きなくなるかも、という点でした。でも、あえてレベルブレイクを使わずに挑む人も多かったので、初心者救済用として採用をしたんです。

**受田**:今回のコンセプトの1つとして、制限をかけてまとまりを出すよりも、ユーザーさんがやりたい放題に遊べる気持ちよさを優先した部分があります。「おもしろければなんでもアリ」という感じだったので、そういう面からもレベルブレイクはアリだと思ったんですよ。

──魔石システム(注7)についてはいかがですか?

**受田**:初期の魔石システムは、今とは全然違う形でした。型のなかに魔石を流し込んで枠をゆすって、うまく収まると能力値が上がるというアナログな感じで、スキルの概念もありませんでした。あまりにランダムすぎてデバッガーから「検証できません!」という意見を受けて調整していった結果、今のシステムに落ち着いたんです。

**小島**:魔石による強化は強力すぎてバランスが崩壊する危険性もあったんですが、ストレスがたまるよりは強すぎるほうが楽しいはず、という方向性で調整しました。圧倒的な強さで敵を倒すのは、なかなか快感ですよ。

## 伝説再臨の仕掛人と SFC版の生みの親達が DS版の舞台裏を語る!!

プロデューサー
### 小島 創氏



スクウェア・エニックスのスタッフで、新生『エストポリス』の企画立ち上げ人。スケジュール管理や全体のクオリティの向上などを担う。アクションが好きで、特に力を入れてチェックしたという。

ディレクター
### 宮田正英氏



ネバーランドカンパニーのスタッフ。SFC版『エストポリス伝記Ⅰ・Ⅱ』、および本作でシナリオとゲームデザインを担当。燃えるストーリーやコミカルなセリフ回しは"宮田ワールド"と呼ばれる。

メインプランナー
### 受田直之氏



ネバーランドカンパニーのスタッフ。SFC版、本作ともにゲームデザイン全般に携わった。「おもしろければなんでもアリ」という考えのもと、遊びやすい形の練り込みに力を入れたとのこと。

### 『エストポリス』用語解説

●注1:ダブルジャンプ
いわゆる2段ジャンプで、高さと飛距離を大きく稼げる。本作にはマキシムのクロスダッシュ(突進で崖を飛び越えられる)、アーティのグライダー(滑空することでジャンプ中の滞空時間を延ばす)など、特殊な移動を行う技が多いため、ダブルジャンプと組み合わせると想定外のショートカットができることがある。

●注2:ウェーブアーツ
各キャラクター固有の特殊技。IP(怒りパワー)を消費して繰り出すことができる。バトルだけではなく、謎解きの際にも使用することが多い。なお、IPは時間経過で自動的に回復する。

●注3:アルマジロ型の敵
丸まって転がりながら、一直線に突進する。開発時はプレイヤーを追尾してどこまでも追いかけていた。



●注4:エイ型の敵
状態異常が付加される突進を繰り出す。アイテムを持ち込めない、いにしえの洞窟では特に危険。

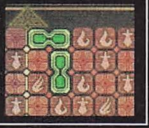


●注5:ヒドラ型の敵
大きな体で突進攻撃を仕掛けてくる。開発中はほとんどひるまず、突進を受けるとハメに近かったとか。



●注6:レベルブレイク
全滅した際に、全員のレベルを5上げて再挑戦できるシステム。これを行うことによるデメリットは存在しない。

●注7:魔石システム
魔石ボードと呼ばれるマス目上の板に魔石をセットすることで、魔石に対応した能力値を上げたり、スキルを習得したりできる。魔石は自由に着脱可能。



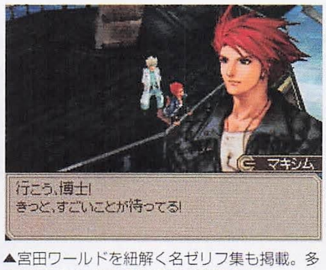
▶魔石のセットには最初の1つはスタートスロットに隣接して置く必要があるなど、いくつかのルールが存在する。

## 開発スタッフインタビュー & テーマ別名セリフ集 で 新生した伝説の真の姿に肉薄!

6人のキャラクターを使い分け、強敵や仕掛けに満ちたダンジョンに挑むA・RPG『エストポリス』。さまざまな魅力を秘めた本作の真の姿に迫るため、開発スタッフへのインタビューで数々の疑問を直撃。ソフト発売後だからこそ聞けた開発の裏話や続編の話題について掲載していく。また、本作のキモである宮田氏のシナリオ部分の魅力もクローズアップ。数々の名ゼリフとともに、その本質を紐解いていく。

▼本格アクションをベースにバトルと謎解きの楽しみを存分に味わえる傑作A・RPG!




▲宮田ワールドを紐解く名ゼリフ集も掲載。多くのファンに支持される理由を探る!

## PRESENT

### 開発スタッフサイン入りポスター& 出演声優のサインをプレゼント!

開発スタッフのサイン入りポスターを2名様に、9名の声優陣のサインを各1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品(サインは声優名も併記)を明記のうえ、下の宛先までお送りください。締切は2010年4月22日(当日消印有効)。

**宛先** 〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「エストポリスプレゼント」係



▲ポスターは小島氏、宮田氏、受田氏、キャラクターデザイン担当の直良有祐氏のサイン入り。



**伝説の再臨に携わる者達の 貴重な直筆サイン入り!!**

※:9名の声優のサインは左上から順番に、マキシム役の中村悠一さん、セレナ役の井上麻里奈さん、ティア役の豊崎愛生さん、ガイ役の三宅健太さん、ハイデッカ役の浪川大輔さん、アーティ役の千葉進歩さん、アイリス役の沢城みゆきさん、ジミー役の杉田智和さん、ジェミー役の花澤香菜さんとなります。

# 愛

## 名ゼリフから紐解く"宮田ワールド"の本質①

「大丈夫。何があっても、私が守ってあげるから」

セレナ



『エストポリス』という物語が異彩を放つ理由の1つが、力強く高らかに"愛"が語られること。男女の恋愛や家族愛、幸せな愛やせつない愛……。恥ずかしくなるほど直球で語られる愛のセリフは、プレイした人の心に強く刻まれていく。

### 「最強にして無敵な、愛に生きる男は、愛のあるところ、どこにでも現れる」

ハイデッカ

ティアが彼氏に見せるために水着を買ったと話すと、「彼氏参上！」の言葉とともにハイデッカが見参！　どこか笑いを誘う登場にティアがトキメクわけもなく、愛の言葉は聞き流されてしまう。




◀キレのいいツッコミで一蹴されることに。

### 「最後に……もう一度だけ……アイリス……って……呼んでくれますか?」

アイリス

2周目以降に見ることができる、アイリスの想いが描かれるラストシーン。四狂神エリーヌとしてマキシムと死闘を繰り広げて敗北したアイリスは、マキシムに自分の胸の内を告白する。




◀想いを伝えたアイリスは空へと消える。

### 「大丈夫。オレは死なない。お前を一人にはしねーよ」

ガイ

破壊神ガデス討伐の旅に同行したいガイが、それに反対する恋人のジェシカを説得する際の言葉。いつもはおバカなノリの2人だが、このときばかりは非常に真剣。2人の絆の強さがうかがえる。




◀ガイを信じて、優しく送り出すジェシカ。

### 「私を頼りにして、マキシム。私もあなたを頼りにしているわ」

セレナ

ディオスとの戦いを目前に控えた一場面。マキシムはセレナに地上に残るように告げるが、セレナは反発する。マキシムから人を信じることの大切さを教わった彼女は、その想いを素直に伝える。




◀2人は必ず生きて帰ることを誓い合う。

### 「俺たちの結婚式には、これくらいのアトラクションがあったほうがいいだろう」

――マキシム




▲結婚式の最中にモンスター出現の報告を聞いた2人は、新婚早々モンスター退治に飛び出してしまう。

ガデスとの戦いを制して平和を取り戻したマキシムとセレナ。旅を通じてお互いを認め合い、絆を深めていった2人は、多くの人々に祝福されながら結ばれることに。こうして結婚式が行われるなか、モンスター出現の報告を聞いたマキシムが笑いながら言ったのが上の言葉。隠し持っていた武器を手に戦いに向かう2人を見たハイデッカは、「結婚式で、ケーキにナイフを入れるってのが、去年あたりからの流行だが……。モンスターにナイフを入れるヤツもめずらしいな」と苦笑するのだった。

### 「あたしは、もう泣けない女になっちゃったのかな……」

ティア

ティア（涙）という名前をからかわれ、泣き虫だった幼少時代。マキシムの言葉をはげみに涙を捨てたティアは、死闘から生還したマキシムを見ても泣けない自分を責める。喜びの涙でマキシムを迎えるセレナと自分とを比べて……。




◀悲しむティアをハイデッカは優しく慰める。

### 「言っとくが、オレには、ちゃんとジェシカって婚約者がいるぜ? お前よりは、モテる」

ガイ

セレナが単独でガデス討伐に向かったことを知り、自分の力不足だと落ち込むマキシム。ハイデッカは「閉ざされた心を開く力は愛だ」と力説し、それがわからないガイをモテない男だとバカにするが、ガイはしっかり反論する。




◀自慢するわりに、いつもは結婚に逃げ腰だ。

### 「姫のあたたかさを……感じます。私の……そばにいてほしい。これからも……ずっと」

レオン

バウンドキングダムとグラッセ帝国の緊張状態緩和のため、政略結婚することになったレオン王子とシアーナ姫。だが、互いに内面を知っていくうちに2人は心から愛し合うようになり、レオンはあらためて結婚を申し込む。




◀シアーナは喜んで愛の言葉を受け入れる。

### 「……カレンの声が聞こえる」

アーティ

波動が呼び合った結果、遠く離れた場所にいるカレンの声を耳にするアーティ。彼にとってはカレンは"親友の妻"でしかないと断言するが、単純な恋愛とは違う、友情や家族のような深い絆も、大きな意味での愛の形といえる。




◀カレンの娘ミルカもアーティを慕っている。

### 「たとえ命を失うことになっても、彼女はそれを望んでいるはずだ」

マキシム

かつて自分が助けを求めたことで隊長を死なせてしまったという過去を持つセレナ。以来、人に頼ることを避けてきたが、マキシムの「ならば、俺はセレナの力を借りる！」という強い言葉を受けて、人を信じる大切さを取り戻す。




◀信じ合う2人の力により、ガデスは敗れる。

### 「……その、後どれほど生きられるかわからんが、……わしの残された人生を、共に歩みたい」

アルバート

50年前、エレインとアルバートは相思相愛の仲だったが、デュアルブレードの暴走を止めるため、エレインは封印の眠りにつくこととなった。マキシム達が封印を解くと、アルバートは50年の時を経てエレインにプロポーズを行う。




◀人とエルフとの種族の垣根を越えた愛の形。

**【やり込み攻略指南①】ドラゴンエッグ編**

エルシドの井戸の底にいるエッグドラゴンにドラゴンエッグを見せると、その数に応じてお金や装備品を入手できる。ドラゴンエッグは全部で8個存在し、基本的に特定のボスを短時間で倒すことで入手できる仕組みだ。ドラゴンエッグは周回プレイの際に引き継げるので、やり込み派はぜひコンプリートを目指そう。

「すばらしい！　このジョセフ、感動のあまり、殿下のお姿がかすんで見えませぬぅ！」

ジョセフ

バウンドキングダムの第二王子アレクを敬愛する、付き人のジョセフ。アレクに付き従い、一挙一動を褒めちぎるさまはある意味で家臣の鏡。つい甘やかしてしまうのも愛ゆえか。

「ティアの代わりに、俺がその無限ジゴクに付き合ってやろう」

ハイデッカ

イドゥラに捕まり、異世界へと落とされようとするティア。それを助けるため、ハイデッカはイドゥラの一瞬の隙をついてティアと入れ替わり、イドゥラとともに消滅してしまう。

「女は言葉が欲しいものよ……」

セレナ

結婚して1年が経ち、穏やかに暮らすマキシム達。「幸せか？」との問いに「言わなくちゃわからない？」と返すセレナだが、自分はマキシムに「愛してる」と言わせようとする。

「いいなぁ、赤ちゃん。
……あたしも欲しいなぁ」

ティア

マキシム達の子供を抱いたティアがもらした爆弾発言。ティアといい雰囲気のハイデッカはガイから冷やかされ、「俺は愛に生きる男だが、愛では俺を縛れない」とたじたじに。

「波動の勇者でなくてもいいじゃないですか。
……私にとって、あなたは真の勇者なんですから」

エレイン

デュアルブレードを暴走させた責任から、エレインに負い目を感じるアルバート。自分は波動の勇者にはなれなかったと謝罪するアルバートに、エレインは優しく言葉をかける。

「あたしが、大きくなったら
お嫁さんになってあげてもいいよ」

パーセライト住民（グレース）

何度も街の危機を救ってくれたマキシム達の話題で賑わいを見せるパーセライト。街に住むおませな女の子からは、なんとマキシムが求婚されてしまうことも……！

「そんなことも知らないの!?
あの研究所が、いかに町や海をよごしてるか!」

ミルカ

エルフは自然を愛し、自然とともに生きることを望む種族。そんなエルフの少女・ミルカの言葉により、レクサスは自分の研究所が環境を破壊していることを知り、改善を約束する。

## ライターが選ぶ注目キーワード　結婚式

人生の一大転機でもある結婚は、愛を語るうえで欠かせないわよね。作中ではマキシム＆セレナ、レオン＆シアーナと2組の結婚式が行われることに。マキシム達の式はコミカル寄りで、レオン達の式はおごそかな感じ（四狂神アモンが世界を攻撃している時期だから）。雰囲気は違うけど、どちらの式も多くの人々の祝福を受ける幸せそうな空気がうらやましいわ～！　**（でも別に婚活はしていないライター梅・♀）**

### 厳しい状況のなかでも盛大に祝福される2人




▶アモンの攻撃の影響で半壊したグラッセ帝国。そんな状況でのレオン達の結婚式は、国民に明るい希望を与えることに。

『エストポリス』をより深く知るための

# 武器設定画集　PART1

ここでは、直良有祐氏によってデザインされたメインキャラクターの武器の設定画を掲載。マキシムの剣が波動器によって形を変えるなど、いくつかの設定は設定画から発想が広がっていったという。

## 剣

マキシムの剣は、非常にシンプルな両刃の剣。波動器を装着することで、真っ赤な刃が剣を覆うという仕組みだ。






## マジックソーサー

セレナのソーサーは、氷の剣や氷の扇に形態を変化。ゲーム中では、これらの形態を素早くチェンジして攻撃を行う。






INTERVIEW

# 3人のキーパーソンが今だから明かす開発秘話②

## 制作過程で消えていった幻のアクションやギミックが存在!!

### 主人公の宿命か？ あまりに強すぎたマキシム

――キャラクターごとに武器が異なり、それが謎解きにも関係するという仕様となった経緯を教えてください。

**小島**：今回は操作キャラクターが1人なので、キャラクターチェンジに意味を持たせたかったんです。そのためにキャラクターごとに特殊な技を持たせて、その技で解く謎を入れようということになりました。

**宮田**：1つのアクションを攻撃と謎解きの両方に使える形にすることで、A・RPGと謎解きの融合を狙いました。

**受田**：ただ、初期のウェーブアーツは、今とはだいぶ異なりますね。マキシムはクロスダッシュ（注1）ではなく、残像を残して敵の背後に回る技や、残像を残しながら大きく踏み込んで斬るといった技でした。

**宮田**：ダメージが大きくて扱いやすい技だったので、あれが残っていたら、間違いなくマキシムは最強でしたね。

**小島**：でも、そのクロスダッシュも最強クラスの強さになってしまって……（苦笑）。攻撃力を低めにして、攻撃を受けると中断されるという判定もくわえました。……それでも結局、かなり強いんですけどね（笑）。

**受田**：ティアのフックショット（注2）も、今とはアクションが違いましたね。最初はぐるぐる回したフックをモンスターに投げて、ひっかけて近くまで引きずってくるようなワイヤーアクションを考えていました。

**宮田**：ムチではなくて、ロープを投げて敵を捕まえるカウボーイみたいなイメージでしたね。

### 超巨大ガデスや巨大戦車戦は別バージョンも考えていた

――ボス戦は特殊なギミックが多数用意されていますが、開発中の思い出深いエピソードなどはありますか？

**宮田**：上下2画面を使って巨大なボス敵を出すことや、力押しではなく頭を使った戦い方を求めるようなバランスにすることは、開発初期から意識していましたね。

**受田**：実現できるかどうかを度外視してアイデアを考えまくったので、初期案からはいろいろと変わった部分も多いです。特に超巨大ガデス（注3）はかなり変わりましたね。今はガデスの体を登っていく構成ですが、初期の頃は腹、胸、右腕、左手、頭がそれぞれ別マップの扱いで、スケールが大きなバトルを考えていました。

**宮田**：左手とかはロケットパンチになっていて、それにぶら下がって踏んばるみたいなアクションとか。

**受田**：ほかには巨大戦車（注4）ですね。最後は主砲の砲塔に入って操縦席に乗り込むという形で、砲塔内のマップも作り終わっていたんですが……。ボスを含めた特殊なギミックはかなり無茶をしましたが、それでもまだまだ実現しきれなかったアイデアはありますね。

### 『エストポリス』用語解説

●注1：クロスダッシュ
炎のすっ飛び剣士の異名を持つマキシムのウェーブアーツ。剣を前方に突き出した状態で波動器から炎を噴出。噴出時の推進力を利用して、ハイスピードの突進を行う。ジャンプ中でも横一直線に突進するため、飛んでいるように見える。

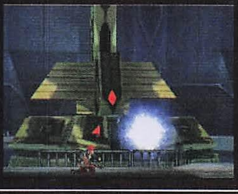
●注2：フックショット
ティアのウェーブアーツ。カバンからフックを撃ち出し、敵や小さな箱、鍵などに当てると手元に引き寄せることができる。また、フックポールにフックを当てると飛び移ることが可能。開発中の段階では、カバンから出したフックをティアが自ら振り回すことができた。

●注3：超巨大ガデス
セレナとマキシムの結婚直前に行われる、ガデスとの最終決戦。上から落ちてくる岩などを避けながらガデスの身体をよじ登り、コアを破壊するのが目的。



◀負傷中のセレナを抱きつつコアを目指すことに。

●注4：巨大戦車
ジミー＆ジェミーがグラッセ帝国の地下施設で強奪した戦車。普通に攻撃をしてもダメージを与えられず、操縦者が顔を出したときに攻撃することが必要。



◀突進やミサイルなどで攻撃をしてくる。

**【やり込み攻略指南②】タレントスキル編**

タレントスキルはストーリーを進めるか、特定の行動（主に「状態異常になる」、「落下してダメージを受ける」、「キャラクター固有の特殊技を使う」などが該当）を一定回数行ったのちにアルバートに話しかけると習得できる。状態異常を無効にできたり、ダメージ量がアップしたりと、さまざまな恩恵が得られるので、いろいろな行動を試してみるのがオススメだ。ちなみにアルバートは、ストーリーが進むとエルシドからエスエリクトに移動する。

# 笑

## 名ゼリフから紐解く"宮田ワールド"の本質②



「100の必殺技の1つ『爆裂圏』で、異世界ごとふっ飛ばしてやりました」
――ハイデッカ

ときにはクスっと、ときにはツッコミを入れたくなるような、さまざまな"笑"に満ちた言葉回し。そこには、シナリオを担当した宮田氏独特のセンスが感じられる。こういった描写の積み重ねで、キャラクターへの愛着が強まっていくのだ。

### 「ジェリーをオリーブオイルであげてみたの!」
セレナ

序盤でティアは料理が下手だということが判明するが、実はセレナもティアと同じくらい料理が苦手。遊びに来たガイが料理を食べた瞬間、「オ、オレを殺す気か!」と仰天するほどの味だとか。




◀ガイに料理を勧めるマキシム。意外と鬼。

### 「バカにバカ呼ばわりされるとは屈辱だな、イドゥラよ」
ガイ

マキシムとセレナの子供を人質にとり、有頂天のイドゥラ。しかし、背後からマキシムの仲間が続々登場し、子供を奪還。ハイデッカにバカと呼ばれ、さらにガイにも小馬鹿にされてしまう羽目に。




◀ハイデッカは自分がおバカだと自覚はない。

### 「いや、その……ハイデッカの国葬しちゃったんだよ。ちょっと前に」
アレク

狂司祭イドゥラとともに異世界へ飛ばされたハイデッカ。誰もが死んだと思い、国葬まで開いたが、彼は奇跡の生還を果たす。国葬をするほど慕われる人物なのはすごいが、間の悪い男だ。




◀帰還して早々に笑いをとる。さすがです。

### 「じゃ、行こうか。俺たちの100年後へ。GO! ミレニアムセンチュリー!」
ジミー

ハイテンションでおバカな義賊カップルのジミー&ジェミーが逃げる際の捨てゼリフ。マキシムは思わず追跡するのを忘れ、「ミレニアムって、1000年だよな……」とツッコミを入れてしまう。




◀英語を間違って使うことがしばしば。




▲この2人が登場すると、シリアスムードもギャグ一色に!? ある意味では最強のキャラクターかも。

### 「愛と平和の使者! 天下御免の大義賊! ジミー、アーンド! ジェミー!」
ジミー&ジェミー

神出鬼没に現れる、常にハイテンションな義賊カップルのジミー&ジェミーの決めゼリフがこちら。ゲーム中では、大げさな身振り手振りを交えた決めポーズとともに放たれることが多い(もちろん、ボイス付きで)。ちなみに彼らは、四狂神ディオスによって世界中が恐怖に陥り、大混乱をしているという状況下でも決めポーズの研究をしていたほどマイペース。それを見たアイリスは「波動には、みじんも不安の色を感じません……ある意味、カンペキです」と非常に驚くことに。

### 「陸を走るのに熱中しすぎて、海を走れなくなってしまった。あははははっ!」
レクサス

波動器研究の第一人者であるレクサスは、1つのことに没頭すると、周囲が見えなくなってしまう。このシーンも彼の性格が災いしたもので、最初は水陸両用の船を作ろうとしていたはずが、結果は陸を走る船になってしまった。




◀彼の珍発明のせいで遠回りすることに……。

### 「ガイには期待してないよ」
マキシム

カルディア神殿では、光を反射する石碑や鏡を利用して謎解きを行うことに。頭を使うのは苦手だから任せるといったガイに対するマキシムの返答がコレだ。ガイがおバカなのは周知の事実だが、この一言はさすがにかわいそう?




◀さすがのガイもショックを受けてしまう。

### 「剣で飛ぶ人って、初めて聞きました」
アイリス

強大な波動を持つマキシムは、波動器から炎を放出し、その際に生じる推進力で短距離を飛ぶことができる。ある意味トンデモ設定だが、アイリスの真顔の反応(ツッコミ)を見ると、ギャグとして笑えてしまうから不思議だ。




◀意外とツッコミの才能があるのかも。

### 「最後は『魔法の人妻』マジカル・セレナ!」
ハイデッカ

グラッセの地下施設で兵士に見つかったハイデッカは、相手をビビらせようと「無敵にして無思考の豪腕ガイ」、「炎のすっとび剣士マキシム」など、前口上を述べ始める。だが、逆に激怒されて戦車で追い回されてしまうことに。




◀仲間からも不評で、文句を言われてしまう。

### 「いやー、死ぬかと思ったぜ」
マキシム

はるか上空でミサイルを破壊し、地面へと落下したマキシム達の第一声がこちらのセリフ。彼らは無傷ですんだことを「体を鍛えてるから」「日々の鍛錬のおかげ」「神のご加護」などと喜ぶが……いやいや、ありえないでしょ!!




◀ティアのツッコミは至極ごもっとも……。

### 「ああ、もっと怒ってください。もっとですよ! もっと私をしかってください! ウフフフッ!」
イドゥラ

イドゥラに誘拐されたガイの恋人ジェシカを救出するため、タンベル炭鉱にやって来たマキシム達。イドゥラを発見すると激怒して叫ぶが、イドゥラはその言葉でなぜか快感を得ていた。真性の変態の登場に一行はドン引き……。




◀あきれている間にイドゥラは去ってしまう。

**【やり込み攻略指南③】いにしえの洞窟編**

いにしえの洞窟は、1周目の段階では潜れる階層と入手できるアイテムが制限されている。本腰を入れてやり込みたい人は、100階まで潜れるようになる2周目プレイでチャレンジするのがオススメだ。なお、100階にはSFC版にも登場した巨大モンスターが出現する。この敵はすぐ逃げるので、全力を尽くして戦おう。

「もーやだこの人たち!
一般人の感覚と違いすぎる!」

ティア

グラッセ帝国は極寒の地にあるため、薄着のティアは寒くて文句ばかり。だが、薄着のはずのガイやセレナが平然としているのを見て、思わずツッコミを入れてしまう。

「『伝説の剣』、売っちゃったんだ!
ある意味、見つけるよりも、スゲー!」

パーセライト住民(アベル)

パーセライトの大統領マイルズの特命を受け、伝説の剣を探し出したマキシム達。その剣を大統領にわたさずに売ってしまった場合、その事実を知った住民の驚きの声が聞ける。

「た、旅って何よ! あたしがいない所に、
二人で旅立つつもり!? 何? 愛の逃避行なの!?」

ティア

マキシムに恋しているティアは、マキシムがアイリスとともに旅出つと聞いて、理由も聞かずにマキシムにわめき立てる。混乱しているのだろうが、愛の逃避行って……。

「『リンゴのルビー』が盗まれてからというもの、
食が細くなって、……1日5食にへってしまいました」

パーセライト住民(エレン)

パーセライトの大富豪カネアマール。食が細くなったといいながら、がっつり5食を食べているそうな。もう金持ちとか関係なく賞賛に値する。ちなみに通常だと1日8食らしい。

「セレナだと沈むんじゃねーか?」

ガイ

ミルカを追い、川に浮かぶハスの葉を渡る際にガイが言った言葉。「あなたを沈めてあげましょうか、ガイ?」というセレナの反応に、ガイはマジ謝りをすることに……。

「あー、そうだった! 俺のコートって、
シャツにぬいつけてあるんだった」

ハイデッカ

グラッセ近郊の寒さに慣れないティアを気づかい、コートを貸そうとするハイデッカ。しかし、コートはなぜかシャツに縫いつけられていた。こうすると一緒に脱げてラクだとか。

「エルフは、耳がいいんです。
聞いていたのではなくて、聞こえたのです」

アーティ

マキシムとセレナの2人きりの話を盗み聞こうとする仲間達を注意するアーティ。会話の流れでアーティも話を聞いていたことが判明すると、機転の効いた言い訳を返す。

## ライターが選ぶ注目キーワード 脳筋

SFC版ではハイデッカのおバカさが神の域に達していたが、DS版ではガイも負けず劣らず大活躍をするのがポイントだ。まさに脳みそまで筋肉、いわゆる"脳筋"っぷりが素晴らしい。とんちが効いた高度なギャグも悪くないが、身体をはったストレートでおバカな笑いのキレのよさは、宮田氏がシナリオを担当しているからこその賜物だと言える。

(30歳を越えてから脳みそまで太ってきたライター松・♂)

### 波動の勇者マキシムと愉快すぎる仲間達



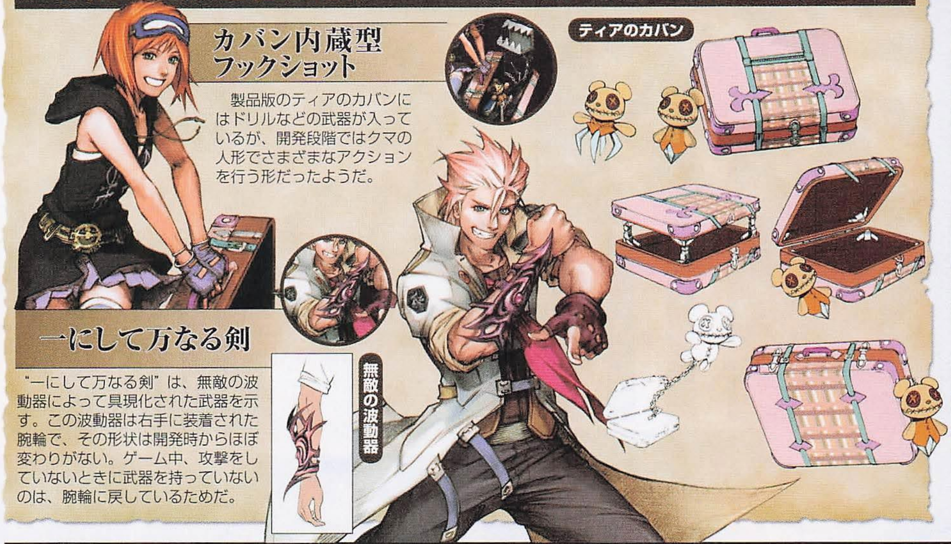

▶ハイデッカやガイがいるため目立たないが、ティアやセレナも、料理ネタなどで意外にとんでもないことをやっている。



『エストポリス』をより深く知るための

# 武器設定画集 PART2

ティアとハイデッカの武器の設定画。ハイデッカは完成デザインとほぼ変わらないが、ティアはカバンの開き方が複数パターン考えられていたり、クマの人形での攻撃があったりと違いが多い。




### カバン内蔵型フックショット

製品版のティアのカバンにはドリルなどの武器が入っているが、開発段階ではクマの人形でさまざまなアクションを行う形だったようだ。

### 一にして万なる剣

"一にして万なる剣"は、無敵の波動器によって具現化された武器を示す。この波動器は右手に装着された腕輪で、その形状は開発時からほぼ変わりがない。ゲーム中、攻撃をしていないときに武器を持っていないのは、腕輪に戻しているためだ。

INTERVIEW

# 3人のキーパーソンが今だから明かす開発秘話③

## 新生『エストポリス』はストーリーも心機一転!

### 愛をテーマにストーリーを完全新作として書き直し!!

——本作のシナリオはSFC版の『エストポリス伝記Ⅱ』をベースにしたとのことですが、どのようなスタンスでシナリオを執筆されたのでしょうか?

**宮田**:今回の物語は、15年前よりももっと"愛"に重点を置きました。シリーズを応援してくださったファンが思わずニヤリとするような要素はあえて残していますが、それも含めて完全新作としてあらためて書き直しましたので、新鮮な発見や驚きがあると思いますよ。

**小島**:わかりやすい変更点として、SFC版のジミー&トミー(※1)が、ジミー&ジェミーになりましたよね。

**宮田**:"愛"を重視というなかで、男性同士だと、いろいろな意味でまずいでしょう(笑)。

**受田**:今回はあの2人のおバカさがかなりグレードアップして、おいしいところを全部持っていっちゃいましたからね。それに比べるとアモンは、四狂神のわりに存在感が少し薄くてかわいそうな気が(笑)。

**宮田**:ミサイルを乗り継ぎながら人型のアモンと空中戦を行うというアイデアもあったんですが、精神的な攻撃が得意なアモンがいきなり格闘戦を挑んでくるのもどうかということで(笑)。でも、あの戦いがあれば、もう少しアモンが目立ったかもしれませんね。

### シリーズファンが期待していた新たなエンディングの導入

——エンディングで意味深な発言をするアレクディアス(注2)とは、どんな存在なのでしょうか?

**宮田**:デュアルブレードの一部分が独立して、意志を持った存在です。デュアルブレードは善悪の関係なく強い者に力を与える存在という設定で、アレクディアスはその行く末を見守る監視者的な位置づけですね。

——2周目では1周目と異なるエンディングが描かれますが、この形の結末を追加した経緯は?

**受田**: 今回はA・RPGなので、 クリアまでの時間は短めになると予想できました。それなら2周目プレイ(注3)を前提にしようということで、15年前から期待されていた"もしも……"の展開を用意することにしたんです。

**小島**:"愛"をテーマとして見た場合、1周目のエンディングはいろいろと気まずいですしね(笑)。

**宮田**:15年前も2周目のようなエンディングを入れないかと社長レベルから説得されましたが、その際は断固断りました。でも、自分も結婚して子供ができて親になり、丸くなったんですかね。逆に別の展開を書いてみたくなったんです。プレイした方々がどちらの展開を好むかは賛否両論あると思いますが、 オリジナルから15年が経った今だからこそ書けた話だと思っています。

### 『エストポリス』用語解説

●注1:ジミー&トミー

SFC版『Ⅱ』に登場した泥棒コンビで、本作のジミー&ジェミーのベースとなったキャラクター。ジミーもトミーも男性で、そのおバカなノリは多くのファンに愛された。




SFC版『Ⅱ』

◀義賊ではなく大ドロボウだった。

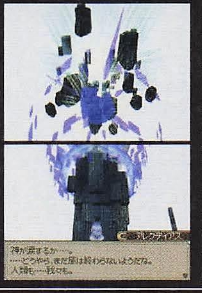
●注2:アレクディアス

エンディングで登場する、4人の神を生み出した存在。デュアルブレードの一部が外れ、意志を持った存在でもある。

▶SFC版は人型だったが、本作は端末のような姿で描かれる。



SFC版『Ⅱ』




●注3:2周目プレイ

クリアデータでプレイを再開すると、アイテムや装備、魔石を引き継いだ状態で2周目をプレイできる。2周目以降は敵が強化され、一部のストーリーに変化が生じる。



◀アイリスの心情面などが語られる。

**【やり込み攻略指南④】特殊メッセージ編**

本作では、普通と違う行動をとるとメッセージが変わることがある。その代表例が、ソーマ神殿で入手した伝説の剣をどうするか。普通は大統領のマイルズに見せることになるが、パーセライトの店、またはカネアマールに伝説の剣を売ると会話パターンが変化する(誰に売ったかでも変化)。そのほか、タンベル廃坑でティアがフックショットの説明をする際、あらかじめゲートキーを動かしたかどうかでも変化する。何度も遊んで、いろいろと探してみよう。

# 熱血

## 名ゼリフから紐解く"宮田ワールド"の本質③

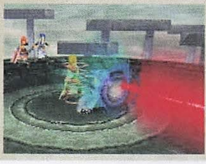


「みんなで助け合うことこそが、重要なんだ! それが進化の方法だ!」
マキシム

"熱血"とは何か？　その答えはシンプルで、"心が強く動かされること"。この『エストポリス』には、本当に熱い場面が多数登場する。言葉の奔流が生み出す感動やせつなさこそ、"宮田ワールド"の真骨頂といっても過言ではない。

### 「でも……長くは……もちそうに……ないです」
**アイリス**

イドゥラが召喚したウォームアイの攻撃からアレクを守るため、身を呈するアイリス。アイリスの優しさを示すエピソードでもあるが、その正体とあわせて考えると、より味わい深い一場面だ。



◀ルースのアンクの力でバリアを張るが……。

### 「それこそが、そなたの意思。無限に続く、未来への旅なのだからな……」
**アレクディアス**

四狂神をすべて倒したマキシム達。しかし、エンディングではデュアルブレードとともにアレクディアスと名乗る謎の存在が姿を現して、デュアルブレードへ意味深な言葉を語りかける。




◀アイリスと人間について語り合う場面も。

### 「時間の流れすら止めることができる。これがデュアルブレードの力だ」
**ディオス**

神をも倒す力を持つというデュアルブレードを手に入れたマキシム達だったが、突如現れたディオスに奪われてしまう。ディオスは時間の流れを止めるという力を用いて、マキシム達を斬り伏せる。



◀最終戦ではマキシムがその力を使いこなす。

### 「これが私の本当の姿。殺戮の神……エリーヌだ」
**エリーヌ**

マキシムと旅をともにしてきたアイリスの正体は、殺戮の神エリーヌだった。人類の希望であるマキシムを殺し、人間達を屈服させるのが使命だというエリーヌに、マキシムはショックを受ける。




◀そのままディオスと虚空島へ去ってしまう。



▲2人の波動のすべてを込めて、最後の波動器へ流し込む。その結果、パーセライトは救われたが……。

### 「マキシム……帰りましょう。……あの子の元へ」
**セレナ**

激闘の末にディオスを倒したものの、虚空島はパーセライトへ向けて墜落を始める。そしてマキシムとセレナは、力尽きたはずのディオスの残留波動によって孤立させられてしまうことに。頼れる仲間達と引き離されてしまった2人だったが、息子のラルフやパーセライトの人々を守るため、虚空島を制御する波動器を破壊して、その軌道を変えようとする。だが、ディオスの波動がこもった波動器へ干渉するためには、2人の命をかけてすべての波動をぶつける必要があった……。

### 「波動の勇者に対して、我も座して死を待つわけには行かぬ」
**エッグドラゴン**

レクサスが孵化させ、エルシドの井戸の底で眠りについているエッグドラゴン。ドラゴンエッグと呼ばれる、強者が持つという8つの宝玉を集めると、所持者を認めて戦いを挑んでくる。その強さは神をも超えるものだとか。



◀最終ボスよりも手ごわく、苦戦は必至！

### 「だったら、腕っぷしで勝負するまでよ! 行くぜ、マキシム!」
**ガイ**

グラッセの内情捜査のため、地下施設で戦車を強奪し、奥を目指す一行。しかし、最奥部から射出された強力な一撃で、戦車を戦闘不能にされてしまう。普通はひるむ場面だが、マキシム達は己の力を信じて肉弾戦を挑む！




◀ジミーが乗る戦車相手にガチで立ち向かう。

### 「これが、俺の100の必殺技の1つ『爆裂剣』だ」
**ハイデッカ**

バウンドキングダムを攻め滅ぼすために来襲したイドゥラに対し、王国最強の守護者ハイデッカが立ちはだかる。モンスターを召喚してハイデッカを取り囲むイドゥラだが、ハイデッカの必殺技・爆裂剣で一蹴されることに！




◀まるでバトルマンガのノリのような名場面。

### 「アイリスさんとは……神とだって……わかり合える!」
**マキシム**

アイリスを信じて命を賭けたマキシムの心に触れ、自ら殺したマキシムを蘇生させたエリーヌ。それを見たディオスは、無情にもエリーヌを刺し貫く。「神と人間はわかりあえぬ」と断ずるディオスに、マキシムの波動が高まる！



◀エリーヌはディオスの凶刃によって倒れる。

### 「全軍に、対G指令発動!　護衛隊は住人の安全を最優先で、避難行動開始!」
**セレナ**

「これよりは破壊と混沌、殺戮と恐怖の時代……」という言葉どおり、世界各地で破壊活動を行う破壊の神ガデス。大国であるパーセライトもその標的となるが、セレナをはじめ、軍部はG（ガデス）襲来の際の対策を進めていた。




◀戦時下レベルの厳重態勢が用意されていた。

### 「……あなたが戦わないのなら、私が戦います」
**アーティ**

人を不安にさせるという精神攻撃を使う混沌の神アモンは、エルフのカレンを体内に取り込んでしまう。アモンを倒すことはカレンの死を意味すると言われ、戦意を喪失する一行。だが、アーティだけは、あえて戦う意志を固める。




◀命は失われたが、その想いは守られた。

**【やり込み攻略指南⑤】青文字の装備編**

やり込み派プレイヤーが最終的に行き着くのは、やはりいにしえの洞窟への挑戦。そのため、洞窟内に持ち込める青文字の装備品や魔石集めが重要となる。これらは主にいにしえの洞窟内に出現する青い宝箱から入手することになるが、デルデを集めてジェシカと交換してもらうのもオススメだ。

## 「俺には戦う力がある……
## だから戦う。それだけだよ」

**マキシム**

物語冒頭で、波動の勇者として旅に出ると聞かされたティアは、マキシムが戦う理由を問う。それに対する返答がこれ。だがやがて、マキシムは自分が戦うべき理由を見つけていく。

## 「波動の勇者は、神々に倒されているのです。
## ……神に勝てた勇者など、今までひとりもいないのです」

**アイリス**

三基の塔の能力で虚空島の動きを封じたマキシム達。すぐさま虚空島へ侵入しようとするが、アイリスはマキシムの死を恐れ、創世記に書かれていない勇者達の結末を明かす。

## 「マキシムを置いて行けるわけないじゃない!
## あたしが……やる!」

**ティア**

セレナへの対抗心がカラ回りした結果、マキシムを危険にさらしてしまったティア。自分を助けるために重傷を負ったマキシムを守るため、ティアは全力で敵を迎え撃つ！

## 「我はただ、世界に混沌の種を植えつけるだけよ。
## だが、それがめぶき育った時、世界がどうなるか……」

**アモン**

突如、王が豹変して兵器開発を秘密裏に行うなど不穏な動きを見せるグラッセ。その裏には四狂神アモンの存在があった。精神攻撃を得意とするアモンが王を操っていたのだ。

## 「ふふふ……おろか者め。
## それほど、我の姿を見たいか……人間よ?」

**ガデス**

何度倒してもしぶとくよみがえるガデス。その真の姿はソーマ神殿そのものだった。超巨大なガデスの身体に捕まりながら、マキシムとセレナはコアを目指し、破壊を狙う！

## 「今回のエモノは、あんたのその
## ビビっちまってる、ハートさ」

**ジミー**

ディオスの力に世界中が恐怖するなか、ジミー＆ジェミーはあいかわらず普段どおり。マキシムを助けるため、この言葉でパーセライトの大統領マイルズの勇気を奮い立たせる。

## 「ディオスは怖いけど、あたしは
## マキシムお兄ちゃんを信じてるの!」

**バウンドキングダム住民（ウルスラ）**

ディオスの圧倒的な力を前に大人達は屈服し、マキシムを街や村からしめ出すなど、辛く当たる。しかし、子供達だけはマキシム達が勝利することを信じ続けているのだった。

## ライターが選ぶ注目キーワード 神と人間

“神と人間”なんて書くと仰々しいかもしれませんが、『エストポリス』という物語の根底部分だと思うんです。ちょうど最近SFC版をクリアして、『Ｉ』のヒロイン・ルフィアの結末やプリフィアの花のエピソードを見たばかりなので、特にそう感じます。神と人間の違いって何？　そんな疑問を持ちながらプレイすると、物語をより深く味わえると思いますよ。　（「プリフィアの花」の音楽で泣いたライター桜・♀）

### くじけない心こそ神に打ち勝つ力




▶圧倒的なまでの力の差は、神と人間の違いの1つ。そして、あきらめない気持ちは人間だけの力として描かれています。

『エストポリス』をより深く知るための

# 武器設定画集 PART3

ガイとアーティの開発段階の武器の設定画。ガイがハンマーを地面に叩きつけると衝撃波が出るのは波動器の効果だということや、アーティの銃の銃身が開く際の仕組みなどが見てとれる。

## ハンマー

ガイが持つハンマーの頭部には、波動器が装着されている。そのため、地面に叩きつけると衝撃波が起こるという仕組みだ。




## 銃

アーティの武器は、神々から与えられた特殊な銃。銃身が開いて放熱する設定だが、ゲーム中ではウェーブアーツ使用時に開く形になっていた。




INTERVIEW

# 3人のキーパーソンが今だから明かす開発秘話④

## インタビューの最後に気になる“あの話題”も直撃!

### 開発スタッフが考える『エストポリス』とは何か?

――そもそも、タイトルとなっている“エストポリス”とは、どんな意味なのでしょうか？　直訳すると“東の都”という意味ですが、東の大陸に何か秘密が？

**宮田**：もともとは東洋や日本的なイメージを持たせたくてつけたもので、それほど深い意味はありません（笑）。大陸が4つある（注1）という設定は15年前からありましたが、世界設定はあくまでも構想レベルですし。

**受田**：ただ、全三部作を予定していた『エストポリス伝記』（注2）の『Ⅲ』で東の大陸エスト・ランドを描く予定でした。そういう意味では、東の大陸には何か重大な秘密が隠されている……かも（笑）。

――もし続編を作るとしたらシステムは変わりますか？

**小島**：A・RPGとしてベースになる本格アクション部分は作り込めたので、次があるとしたら、もっとインパクトを与えられる新システムを盛り込みたいですね。

**受田**：自分達が遊びたいゲームを作るためにゲーム作りをしている面もあるので、まったく違うジャンルになるかもしれません（笑）。これは社内でも一致した意見ですが、『エストポリス』で変えちゃいけないのは“宮田ワールド”と“塩生サウンド（注3）”の2つだけ。それ以外の部分は遊びやすく変えてもいいと思っています。

### 『エストポリス』を愛するファンへのメッセージ

――最後に本誌読者に向けてメッセージをお願いします。

**小島**：コマンドのキャンセルや先行入力など、アクション部分は対戦格闘なみの要素を詰め込みました。熟練者がやり込むための懐の深さも備えているので、コンボ探し（※4）も楽しんでもらえると嬉しいです。

**受田**：今回は、あらゆる制限を取り払い、プレイヤーが思いどおりにプレイできるようにゲームデザインをしていきました。ストーリー自体はそれほど時間をかけずにクリアできるボリュームですから、用意したすべての要素をトコトン遊び尽くしてもらえると嬉しいですね。

**宮田**：2周目の大きな変化はすぐわかると思うんですが、実は「……」を1つ増やして会話の間を変えただけとか、間違い探しに近いレベルでの細かな違いもあります。伝説の剣を売るなど、普通と違うことをした際の仕込みも用意していますので、ぜひ試してみてください。

**受田**：今回は開発終盤に宮田が加筆することが多かったんですよ。ゲーム画面を見て「神殿に見えないよ（笑）」とか「倒し方がわからないって（笑）」とか、ツッコミを入れたり、チュートリアルを増やしたりして加筆されたセリフも多いので、そんな部分を予想しながら会話メッセージを見て遊ぶのも楽しいかもしれませんね。

### 『エストポリス』用語解説

**●注1：大陸が4つある**
『エストポリス』の世界には4つの大陸が存在する。北にはマキシム達が住むノース・ランド、西にはウエスト・ランド（SFC版『Ｉ』の舞台で、マキシムの子孫が活躍する）があるほか、南にサウス・ランド、東にエスト・ランドがあるという設定だ。なお、SFC版と同じく、本作のエンディングでも虚空島はウエスト・ランドへ落下する。そしてレクサスが虚空島を追って西の大陸へと向かうのも、SFC版を踏襲した流れとなっている。

**●注2：『エストポリス伝記』**
SFC用RPG『エストポリス伝記』（発売元はタイトー）は三部作として発表され、『Ｉ』は1993年、『Ⅱ』は1995年に発売されたが、『Ⅲ』は発売されなかった。ゲーム内の時間軸は『Ⅱ』→『Ｉ』の順で『Ｉ』の主人公の祖先の活躍が『Ⅱ』で明かされる仕組みだった。なお、今回の新生『エストポリス』はSFC版『Ⅱ』をベースにした完全新作として作られた。

**●注3：塩生サウンド**
塩生康範氏による音楽のこと。塩生氏はネバーランドカンパニーが手がける多くの作品（『カオスシード』や『エナジーブレイカー』など）の音楽を担当し、『エストポリス伝記』シリーズも担当した。その熱い音楽は高く評価され、音楽CDにプレミアがつくほどの支持を得た。

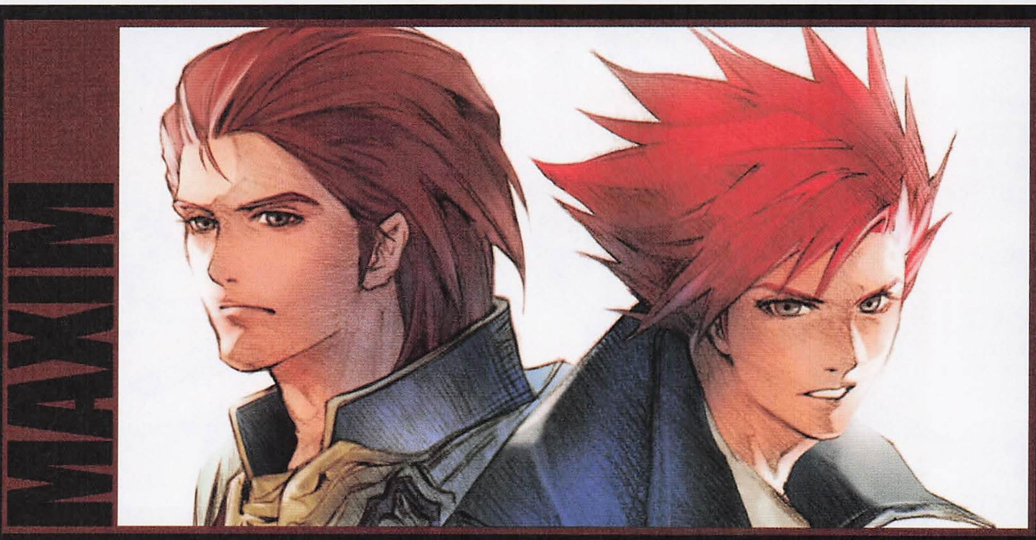
**●注4：コンボ探し**
本作は1～2つのボタンで技を出せるので、技同士のつながりを把握するだけで、ある程度のコンボは簡単に狙える。例えばマキシムのクロスショットは、C.アタックにはつながるが、クロスダッシュにはつながらない。よりマニアックにコンボを極めたい場合のポイントは、大きく2つ。1つは、あえてスキルを外すこと。例えば「吹き飛ばし」のスキルをつけると、攻撃した敵が吹き飛びすぎて、次の技が届かなくなることがある。もう1つはキャラクターチェンジを使うこと。攻撃範囲が違うキャラクターを使い分けると、技をつなげる際の選択肢が広がる。

**ただいま絶賛プレイ中!!**

自分はアイテム収集が好きなんで、いにしえの洞窟に潜って装備品を集めることに生きがいを感じています。で、最近ふと気付いたんですけど、なぜかアーティって女性用防具を装備できるんですよね。アーティはSFC版でバニーの服を装備できて物議をかもしだしましたが、今回はシースルーケープ（薄くてスケスケの服）も装備できちゃったりするんで、さらに問題かも（笑）。あ、もちろん自分は、ちゃんと男性用防具を装備させてますよ。　（ライター竹：プレイ時間75時間）

# 直良有祐 SPECIAL GALLERY

新旧キャラクターによる夢の競演、再び！　フルメンバー＆フルカラーの完全版で、ギャラリー最終回を飾る!!

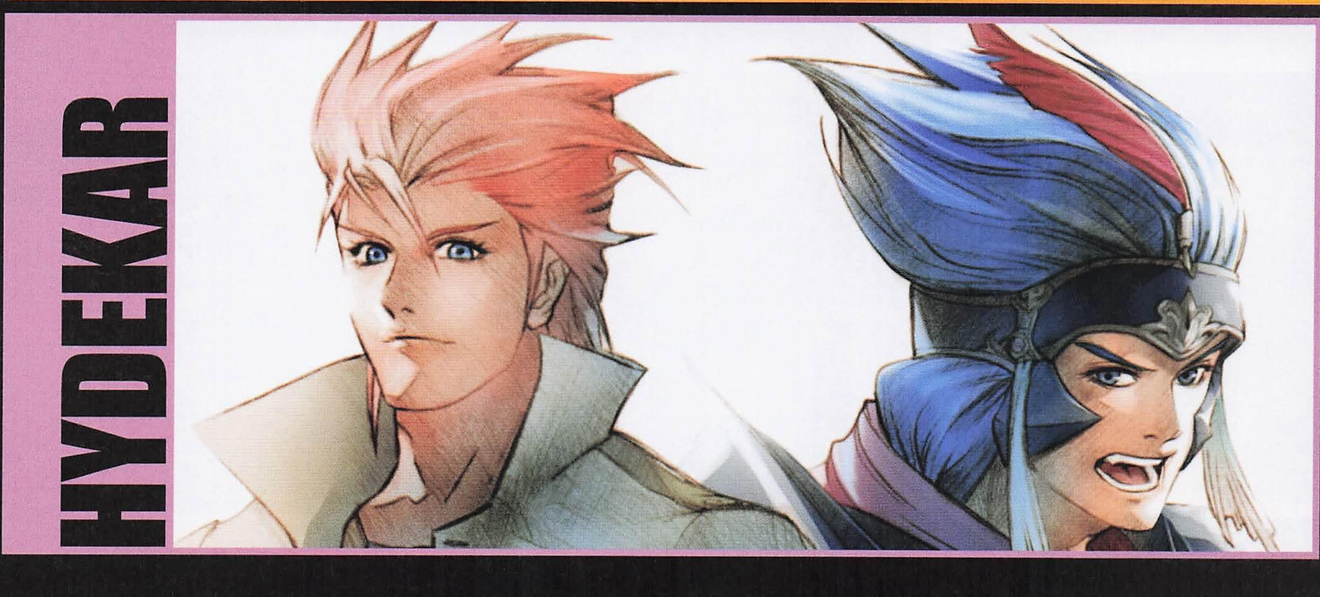


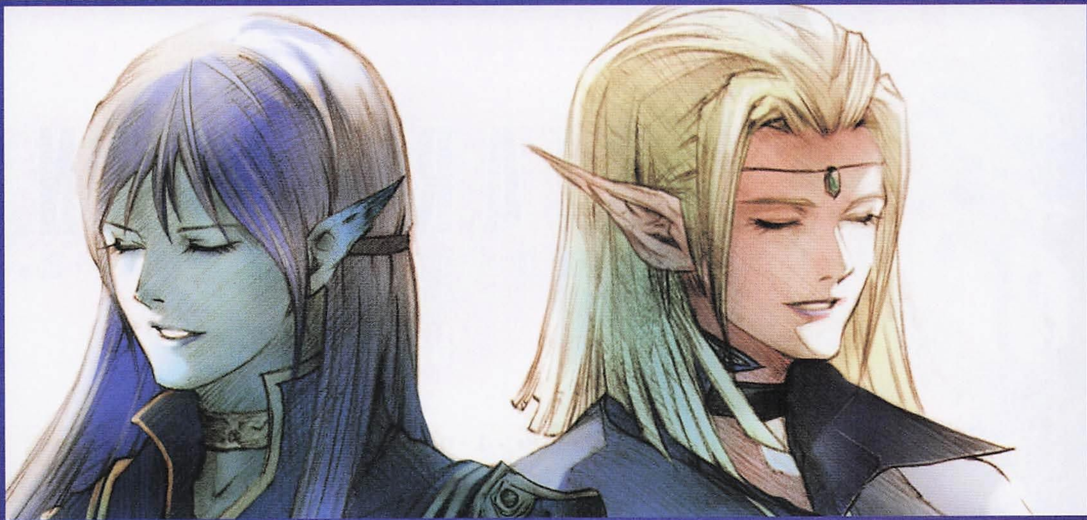

## SPECIAL COMMENT

from 直良有祐

マキシムとセレナの結婚式を描く予定でしたが、宣伝担当から「前回はガイ達の共演イラストがなかったじゃないか!!」と突っ込まれまして（笑）。絵の雰囲気だけだと原作と別人（ガイとアーティは特に）に見えますが、そこは"宮田ワールド"のすごいところ。ゲームをプレイするとマキシムはやはりマキシムで、ハイデッカもおバカだけど憎めないハイデッカのままなんですよね。システムは変わりましたが、『エストポリス』としての軸はまったく変わっていないので、このイラストを見て少しでも懐かしさと興味を持った方がいらっしゃるなら、ぜひ遊んでいただけると嬉しいです。『エストポリス』は15年経っても、いい意味で『エストポリス』のままですので！



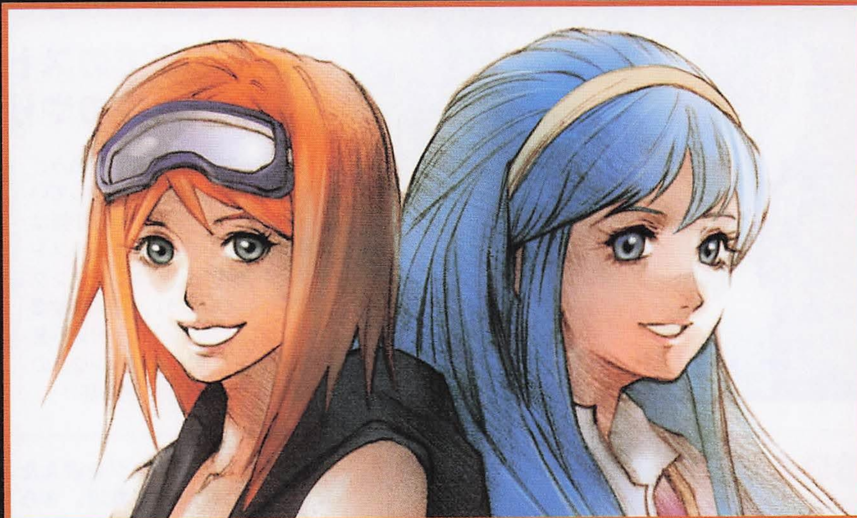


ARTEA

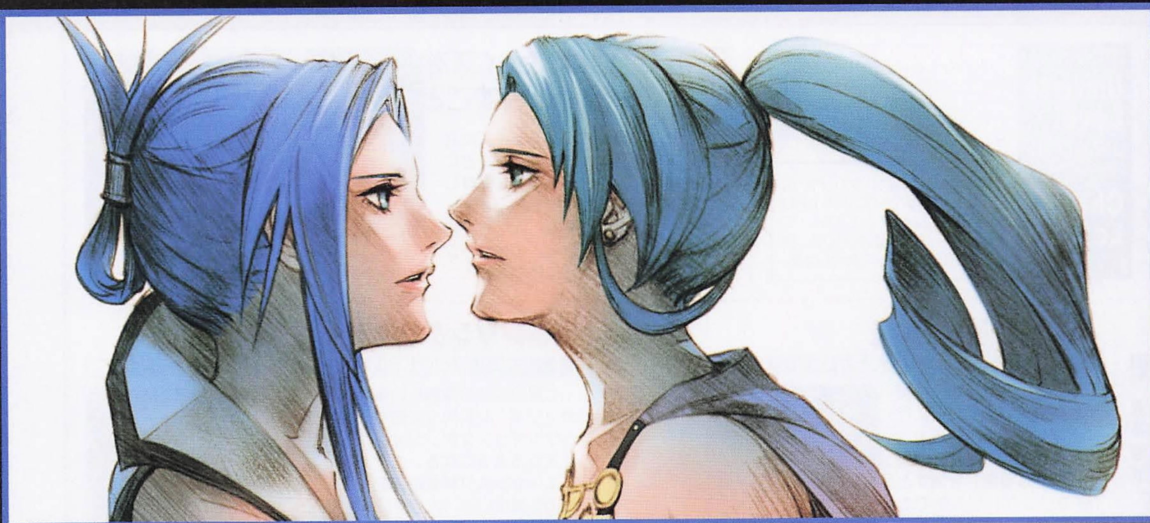
# SPECIAL COMMENT

from 宮田正英

こうやって並べてみると、ティア、ガイ、ハイデッカの変化が顕著ですね。特にハイデッカのピンクの頭がスゴイ（笑）。アーティはずいぶんと顔色がよくなりましたね。当時は「エルフって青い感じだよね」みたいな雰囲気でデザインをした気がします（笑）。ガイはすっかり筋肉バカになりましたが、今回の『エストポリス』の雰囲気には合っていると思います。ちなみに彼は、基本的には常識人なんですよ。ただ、あまり深く考えないで行動するだけです（笑）。ティアは本当にショートカットが似合う女の子になりました。今回のティアの雰囲気は、間違いなく直良さんのイラストに影響を受けています。女の子はやっぱり、髪型ひとつでずいぶんと変わるものですね。



TIA



SERENA

The Lands cursed by the Gods #5 “RENDEZVOUS” once More...



# 星を巡る旅は まだまだ終わらない!!

『スターオーシャン』の始まりが描かれる物語も最高潮！ 今回はエンディングまでのチャートと、シリーズ最高峰のやり込み要素の数々を徹底攻略！

STAR OCEAN THE LAST HOPE® スターオーシャン4 INTERNATIONAL

| スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL | | |
|---|---|---|
| 発売中（2月4日発売） | ¥8,190（税込） | |
| PS3 ジャンル | RPG | SF |
| メーカー | 販売元:スクウェア・エニックス／開発元:トライエース | 冒険 |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 育成 |

## ラスボスまでのストーリー攻略と 本編クリア後のやり込み要素をフォロー!!

宇宙船・カルナス号に乗り込み、さまざまな未知の惑星を冒険していく『スターオーシャン4』。今回は前号に続いて、惑星ロークからストーリーを攻略。一気にエンディングまで解説していこう。さらに闘技場や隠しダンジョンなどのやり込み要素をフォローしつつ、ファン必見の「いらすとぎゃらりぃ」もお届け！



▲ストーリー中盤以降はボスも強力になる。弱点や耐性、行動パターンなどをしっかりチェックしよう。

## CHECK 『SO4』はストーリークリア後もお楽しみ要素が盛りだくさん!!

本作ではエンディングを迎えたあとに、新たなゲーム難易度や隠しダンジョンなどが登場。さらなるやり込みが可能になる。ここでは、そのクリア後のお楽しみ要素を解説していく！

### Ⅰ 新たな難易度で冒険できる

「New Game」で選べる難易度は最初「Earth Level」と「Galaxy Level」のみだが、「Galaxy Level」をクリアすると上級者向けの「Universe Level」が追加される。さらに「Universe Level」でクリアすると、最高難度の「Chaos Level」も登場！

| | |
|---|---|
| Universe Level | 「Galaxy Level」でゲームをクリアすると出現。敵のHP、MP、ATK、INK、GRDが「Galaxy Level」の130%、ラッシュゲージ上昇量が150%になる。 |
| Chaos Level | 「Universe Level」クリアで出現。敵のHP、MP、ATK、INT、GRDは「Galaxy Level」の170%、ラッシュゲージ上昇量は200%。サイトインアイコンも非表示になる。 |

### Ⅱ 2周目はフェイズをパーティに残すことが可能!

本作では物語の終盤でフェイズに変わってエイルマットが加入することになる。しかし、クリアデータを保存しておくと、どちらのキャラをパーティに残すか選択可能になる。ただし、物語が変化することはなく、イベントシーンにはエイルマットが登場する。



▲クリアデータがあれば、Act6の離脱タイミングで選択肢が登場。以後、戦闘でのみ活躍する。

### Ⅲ 2つの隠しダンジョンに挑戦!

クリアデータ保存後、ある条件を満たすと2つの隠しダンジョンに挑めるようになる。ここでは、その条件を解説していく。なおダンジョン内部やボスの攻略はP.62から解説しているので、そちらをチェックしてもらいたい。

隠しダンジョンの詳細はP.62へ

#### ▶▶▶七星の洞窟

オープン条件　不死なる龍を倒したあとに闘技場から入る

クリアデータがある状態で創生宮殿の謁見の間に行くと隠し部屋に入れるようになる。そして、その部屋で「不死なる龍」を倒すと「闇のリング」が入手できる。そのリングで闘技場の北西にある封印を解けば、ダンジョンへ入れる。



▲ダンジョンの入り口は闘技場内の「生真面目な係員」が興味を示している場所。

#### ▶▶▶ワンダリングダンジョン

オープン条件　ガブリエ・セレスタを倒したあとに聖域の旧道から入る

七星の洞窟の深層にいるガブリエ・セレスタを倒すとワンダリングダンジョンに入れるようになる。ガブリエ・セレスタ撃破後、聖域の旧道にいる「古きを語る男 バラゴ」がエレベーター付近に移動しているので彼に話しかけよう。



▲ワンダリングダンジョンは入るたびに地形が変わるのが特徴だ。

### キャラクター育成指南① エッジ

HPやATK、DEFといった接近戦用のパラメータが上がりやすいエッジだが、「ヒーリング」のスキルレベルを上げたり、「フェアリースター」を習得させることで回復役として活躍させることも可能。必殺技は「ブレード・ライジング」が使い勝手が良く、序盤から終盤まで活躍させることができる。強化に必要なSPも少ないので、どんどんレベルを上げよう。ほかには「グラン・ザッパー」が遠距離の敵に対して有効なのでオススメだ。



# ストーリー攻略

**これでエンディングまでの道のりはバッチリ!**
**ボスを中心にエンディングまで攻略。キャラクターエンディング達成のワンポイントもお届け!**

## 行動フローチャート

**Act5 惑星ローク**
1. 惑星ロークに到着
2. タトローイへ
3. 黒き民のテントで「バーニィの手綱」を入手→野バーニィを捕まえる
4. レイミが離脱
5. サラの案内でアストラル城へ
6. タトローイへ
7. 闘技場で黒鷲と戦闘
8. レイミが復帰
9. バーニィを捕まえ、アストラル砂漠から神殿洞窟へ
10. バージ神殿でサラの痕跡を見つけたらトロップへ
11. イレーネの家へ→「導きの灯火」を入手
12. ミュリアが加入
13. バージ神殿へ
14. 「光のリング」を入手
15. BOSS:タミエル

**Act6 惑星エイオス**
1. 惑星エイオスに到着
2. 海底洞窟から惑星エイオスの南部へ
3. ファントムリーダー&ファントムソルジャーと戦闘(8連戦)
4. フェイズ離脱、エイルマット加入
5. ミーガの虫穴へ
6. BOSS:真・アルマロス

**Act7 EnⅡ**
1. EnⅡに到着
2. エレベータールームで「Ex」の情報を聞く
3. 聖域への旧道へ
4. バラゴからクエストを受けて「風のリング」を入手
5. 聖域への旧道から聖域へ
6. BOSS:コカビエル

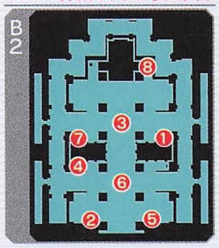
**Act8 惑星バロックダーク**
1. 惑星バロックダークへ
2. 死滅の渓谷を進み、脈動の湿原へ
3. 終焉の地へ
4. 創生宮殿へ
5. BOSS:創生の使徒
6. BOSS:サタナイル

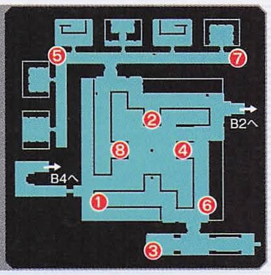
**エンディングへ**

## Act5 惑星ローク

黒鷲の行方は、闘技場の前にいる「深い戦士」と中央の銅像の手前にいる「不運なおばあさん」が知っているので、この2人に話しかけよう。また、バージ神殿に向かう際は、野生のバーニィを捕まえて砂漠を越えよう。神殿内では騎士像の指し示す方向の燭台に火を灯していけば、先へ進むことが可能となる。下に迷いやすい2カ所の正しい順番を示しているので参考に。

**バージ神殿の火を灯す順番**




| BOSS タミエル | HP | 59099 | 弱点 | 水雷 | 耐性 | 火 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とすアイテム | ファナティックスタッフ(100%) | | | 分析率 | 30% | |

### やっかいなファクターは封じてしまおう

タミエルの弱点は雷と水。操作キャラクターをバッカスにして「サンダー・アーム」を放つか、フェイズで遠距離から「アイスニードル」を連発しよう。また、「ガードレス」と「敵全体のATK・INT+100%」のファクターを持っているので、リムルかミュリアの「ヴォイド」で無効化したい。




▶ファクターを封じれば、ダメージを大幅に軽減できる。

## Act6 惑星エイオス




▲ミーガの虫穴B3にある宝箱から「リチャージ」が手に入る。なにかと便利なスキルなので忘れずに入手しておこう。

海底洞窟を抜けると、ファントムリーダー&ファントムソルジャーとの8連続バトルとなる。防御力が高いので、「精神集中」やラッシュモードでクリティカル率を上げて応戦しよう。また、ミーガの虫穴では落とし穴を利用することでボスのもとへとたどり着ける。

| BOSS 真・アルマロス | HP | 214206 | 弱点 | 水風 | 耐性 | 地雷 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とすアイテム | モンスタージュエル(100%) | | | 分析率 | 30% | |

### サイトアウトでコアを集中攻撃!

弱点のコアを攻撃しないとダメージを与えにくい。コアのある尻尾は上方に伸びており、普段は攻撃できないが、サイトアウトを成功させるとコアを目の前に降ろすことが可能。積極的にサイトアウトを狙っていこう。また、真・アルマロスは「産卵」でデルマプテラを呼び出すが、この敵は「サイレンス」を使ってくる。沈黙状態になった場合は、回復呪紋が使えるキャラクターから優先的に治療しよう。

## Act7 EnⅡ

聖域への旧道に入るには「風のリング」が必要。「古きを語る男バラゴ」からクエストを受けよう。その後は、ニーマールと話し、墓と木を調べればOKだ。



◀祭壇に向かう前に、回復ポイントを利用。

| BOSS コカビエル | HP | 327442 | 弱点 | 闇 | 耐性 | 地水火風雷光 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とすアイテム | マギシード+(100%) | | | 分析率 | 30% | |

### 光っているコカビエル・ビットを狙え!

コカビエルはコカビエル・ビットを従えており、この数を攻撃で減らすと補充を始める。この状態のとき、ひとつだけ光るコカビエル・ビットがあるのでそれを攻撃しよう。そうすれば、コカビエル本体に大ダメージを与えられる。

## Act8 惑星バロックダーク

死滅の渓谷は、紫色の泡を利用して段差を上がっていこう。創生宮殿では、振り子を起動して、時を動かしながら先へ進むことになる。エリア7の振り子は、エリア6で「大蛇の杖」を入手すれば動かすことが可能だ。

| BOSS 創生の使徒 | HP | 646807 | 弱点 | 光 | 耐性 | 闇 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とすアイテム | なし | | | 分析率 | 20% | |

### ラッシュゲージの増加をおさえろ!

創生の使徒は「ラッシュゲージ増加量+3」のファクターがついているため、非常にラッシュゲージが溜まりやすい。なるべく弱点の光属性を持つキャラだけで攻撃を行い、ほかのメンバーは回復に専念させよう。突進後に大きなスキができるので、HPの高いキャラを囮にして、背後から攻撃するのも効果的だ。

| BOSS サタナイル | HP | 2630595 | 弱点 | 光 | 耐性 | 闇 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とすアイテム | なし | | | 分析率 | 20% | |

### 状態異常の対策はしっかりと!

サタナイルはさまざまな状態異常攻撃を使う。とくに「沈黙」と「凍結」はやっかいなので、無効化するアクセサリーを装備しておこう。また、創生の使徒と同様に「ラッシュゲージ増加量+3」のファクターを持つため、回復役が2人いると安心だ。

## 各キャラクターのエンディングを見るには?

エンディングを迎えたとき、それぞれの仲間との感情値が一定以上だと、彼らのその後のエピソードを見ることができる。サタナイルとの決戦前に、PAや「惚れ薬シチリンX」で感情値を調整しておこう。

### ◎「惚れ薬シチリンX」を使う

「惚れ薬シチリンX」というアイテムがあれば仲間の感情値を簡単に上げることができる。これはミュリアの調合レベルが7以上のときに開発可能だ。

**必要素材**
おいしいキノコ×4
薬用ニンジン×2
レモン×1
空きビン×1

### ◎フェイズとクロウには特殊な条件が!!

フェイズとクロウのエンディングは、特定のイベントを見ていないと発生しない。下記を参考にして、PAでは彼らのイベントを優先的に見るようにしておくといい。

**フェイズ**
①PA「フェイズのトレーニング01」を見る
②PA「忠犬?ケルベロス」を見る
③PA「フェイズとリムルの好物」を見る
④PA「ウェルチのいたずら」を見る
⑤PA「甘えん坊リムル」を見る
⑥PA「リムル、フェイズを気遣う」を見る
⑦PA「アヤシイふたり」を見る
⑧PA「いじっぱりリムル」を見る
⑨PA「サラのやさしさ」を見る
⑩PA「リムルの悲しみ」を見る

**クロウ**
①PA「レイミ星を見る01」を見る
②PA「バッカスの宿題」を見る
③PA「クロウへの信頼」で選択肢1か2を選択
④PA「弔いの花束エッジ」を見る
⑤レイミエンディングを発生させる
⑥メリクルエンディングを発生させる
⑦サラエンディングを発生させる

**キャラクター育成指南② エイミ**



レイミの強さはクリティカルの発生率が上がるLUCKの高さにある。この長所を伸ばすためにも「クリティカル」や「精神集中」のスキルを早めに覚えさせて成長させておきたい。必殺技はスキルレベルを上げると矢の本数が増えて強力になる「紅時雨(べにしぐれ)」や追い打ち用として便利な「満月(みつつき)」などを優先的に育てるといいだろう。



# 闘技場

**闘技場に出現するライバル達のデータを徹底網羅！**
**ここでは闘技場で対戦することになる猛者達のパラメータを掲載。このデータを活用しながら闘技場の覇者を目指そう！**

黒鷲との戦いの舞台となった闘技場は、一定条件を満たすことでエッジ達も参加できるようになる。基本的に敵の強さのわりに、得られる経験値やフォルは少ないのだが、「ファイトコイン」という闘技場内だけで使える通貨を入手でき、これでレアな景品と交換することが可能だ。また、ほかにも「シングルバトル」と「チームバトル」で優勝すると、それぞれ「優勝メダル」という高性能の胸アクセサリーを入手できる。ぜひ、優勝を目指して、強敵とのバトルを勝ち抜いていこう！




◀個人戦となるシングルバトルでは、キャラクター同士のランクが近ければ対戦が可能。カウンターはしてこないが、強力な技を使用してくるので要注意！

### ファイトコインでアイテム交換

ファイトコインは景品と交換できる。味方全体のHPを30%回復する「完熟ベリィ」や、モンスターをジュエル化する「モンスタージュエル」が便利。また、ここでしか入手できない装備品もあるので、コンプリートを目指すならゲットしよう。

◉交換可能アイテム一覧

| コイン枚数 | 交換品 | 種類 |
|---|---|---|
| 20 | 完熟ベリィ | 回復アイテム |
| 200 | モンスタージュエル | その他 |
| 300 | ドラゴンのうろこ | 材料 |
| 1500 | ワイルドシューター | 武器 |
| 1900 | ミスリルレイピア | |
| 2200 | クレストスピア | |
| 2500 | ミスリルソード | |
| 2800 | ドラゴンクロー | |
| 3200 | アースクレストレザー | 防具 |
| 3900 | クリスタルアーマー | |
| 4200 | ミスティックローブ | |
| 9000 | インフェルノシックル | 武器 |
| 11000 | ダークブラッドチェーン | 防具 |
| 12000 | ダークエルヴンローブ | |

## 闘技場の基礎知識

**特殊な条件下でバトルが繰り広げられる闘技場。まずはルールをしっかり確認しておくべし！**

### オープン条件

**2つのクエストをクリアしよう！**

闘技場に挑戦できるようになるのは、Act5終盤のタミエル撃破後から。闘技場の「生真面目な係員」からクエスト「受付のお姉さんはどこへ？」を受け、その後に派生する「喉に効く薬」とともにクリアすればOK。達成報告後、闘技場への参加が可能になる。

### 闘技場のルール

**①消費アイテムの持ち込み禁止**
手持ちのアイテムは使えず、支給されるアイテムパックのものだけが使用可能。

**②セットアップ禁止**
スキルの設定や装備の変更ができない。対戦相手の情報は事前によく調べよう。

**③メンバー入れ替え禁止**
バトルに参加できるのは現在のバトルメンバーのみで、入れ替えは不可。

**④逃走不可**
逃走のコマンドは選べない。ただし、負けてもゲームオーバーにはならない。

### バトルの種類は3種類

**シングルバトル**

1対1のバトルで、ヒット&アウェイで戦うのが有効。また、マヒの状態異常になった時点で負けになってしまうので、装備で事前に対策しておくように。ランキング制で、自分よりも格下か3ランク上までの相手に挑戦が可能となっている。

**チームバトル**

ランキングの形式はシングルバトルと同様で、こちらは4人で戦い抜いていく。普段のバトルとほぼ同じような感覚で戦うことができるが、控えメンバーと交代できなかったり、支給される以外のアイテムは使用できない点に注意しよう。

**ダブルアップバトル**

勝利時に手に入れたファイトコインをドロップアウトするか次戦に賭けるかを選び、勝利すれば倍のコインが得られるバトル。最大10連戦まで可能で、出現する敵はプレイヤーのレベルに応じた10組。ただし、出現する順番はランダムとなる。

## シングルバトル

1対1の「シングルバトル」は、相手の弱点を意識して属性攻撃を行うことで、効率よくダメージを与えられる。また「チームバトル」も含め、闘技場は「アーツコレクション」の達成率を上げるのに便利。あらかじめ、敵の弱点や種族をチェックしておくといいだろう。なお、プレイヤーキャラがランク1位をとると、タトローイの中央の銅像がそのキャラのものに置き換わる。

| ランク | 登場モンスター | LV | HP | 弱点 | 耐性 | 種族 | EXP | FOL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ロードオブドラゴン | 200 | 2600000 | 火 | 水 | 魔物 | 70547 | 2892 |
| 2 | 超獣ゲドラン | 198 | 1560000 | ー | 地 | 動物 | 31293 | 1463 |
| 3 | 大日輪鳥 | 192 | 1040000 | 水 | 地火風雷光闇 | 鳥 | 46663 | 2178 |
| 4 | デスブリンガー | 186 | 438704 | 光 | 闇 | 死霊 | 15463 | 720 |
| 5 | 月夜姫 | 180 | 418061 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 23058 | 1070 |
| 6 | クラッシュエイプ | 174 | 397419 | ー | ー | 魔物 | 22922 | 1060 |
| 7 | MAXプレッシャー | 168 | 489808 | 地 | 雷 | 魔物 | 31900 | 1679 |
| 8 | ダンシングフール | 162 | 356133 | ー | ー | 魔物 | 22651 | 1038 |
| 9 | スマッシュフィート | 156 | 167745 | 闇 | 光 | 魔物 | 45033 | 2053 |
| 10 | ジェネラルサウルス | 150 | 569826 | 地水 | 火風雷 | 魔物 | 55968 | 2635 |
| 11 | 魔教祖 | 145 | 300998 | ー | 地水火風雷光闇 | 死霊 | 18545 | 1002 |
| 12 | ヌエ | 140 | 360616 | 水 | 地火風 | 動物 | 20487 | 1321 |
| 13 | 山のヌシ | 135 | 251049 | ー | ー | 魔物 | 6865 | 538 |
| 14 | 処刑者 | 130 | 250172 | 光 | 闇 | 死霊 | 8416 | 643 |
| 15 | ワイルドゲレル | 125 | 253857 | 火 | 闇 | 植物 | 8343 | 633 |
| 16 | ロンゲヴィティ | 120 | 180616 | 地水火風雷光 | 闇 | 死霊 | 10353 | 935 |
| 17 | アスラの巨猿人 | 115 | 168926 | ー | 闇 | 動物 | 10244 | 919 |
| 18 | サプライズフール | 110 | 127754 | ー | ー | 魔物 | 10135 | 901 |
| 19 | トライヘッドビースト | 105 | 136449 | 地水 | 火風 | 動物 | 17380 | 1765 |
| 20 | シャイニィチンケ | 100 | 167319 | ー | ー | メカ | 6613 | 575 |
| 21 | リザードキング | 96 | 155629 | 水 | ー | 動物 | 11800 | 1860 |
| 22 | ソングストレス | 92 | 121148 | 火 | 風 | 鳥 | 6510 | 662 |
| 23 | アデプトマンサー | 88 | 116060 | ー | 闇 | 死霊 | 8052 | 808 |
| 24 | 高刺激培養菌 | 84 | 57596 | 雷 | 火 | 植物 | 4780 | 577 |
| 25 | テリトリーガーダー | 80 | 95807 | 地 | ー | 虫 | 3287 | 382 |
| 26 | ハイクラスプリースト | 78 | 84311 | ー | ー | 人間 | 5226 | 649 |
| 27 | ラスティネイル | 76 | 43254 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 6490 | 729 |
| 28 | 黒岩 | 74 | 83499 | ー | 地水火風雷光闇 | 魔物 | 6448 | 922 |
| 29 | キラーチキン | 72 | 63606 | 地 | 風 | 鳥 | 2995 | 458 |
| 30 | キャプチャーリザード | 70 | 29753 | ー | ー | 動物 | 3295 | 798 |
| 31 | ノクシャスビートル | 69 | 61685 | 風 | ー | 虫 | 2738 | 436 |
| 32 | ゲレルドラコス | 68 | 38148 | 火 | 水 | 植物 | 2457 | 471 |
| 33 | ドーンカタストロフィ | 68 | 70426 | 雷 | 水闇 | 虫 | 2457 | 557 |
| 34 | 人面奇樹 | 67 | 77969 | ー | 地 | 植物 | 5307 | 693 |
| 35 | 急襲蜂 | 66 | 25031 | 地 | ー | 虫 | 1831 | 263 |
| 36 | マウンテンオーガ | 66 | 57966 | 地 | 風 | 動物 | 4069 | 618 |
| 37 | アングラーシェル | 65 | 49700 | 水 | 地火風雷光闇 | 動物 | 4056 | 606 |
| 38 | スマッシュウィップ | 64 | 46704 | 風 | 地 | 虫 | 2695 | 396 |
| 39 | ホープレス | 64 | 30358 | 光 | 闇 | 死霊 | 3234 | 277 |
| 40 | ソーサルクリーチャー | 63 | 44302 | 風 | 地 | 動物 | 8059 | 1238 |
| 41 | 屍国兵 | 62 | 41900 | ー | ー | 死霊 | 2570 | 545 |
| 42 | ブラッディエッジ | 62 | 27235 | ー | 水 | 動物 | 4016 | 567 |
| 43 | ダイナミックヘドロ | 61 | 23698 | 火 | 水 | 植物 | 2668 | 369 |
| 44 | パワフルフィート | 60 | 55643 | 光 | 闇 | 魔物 | 7974 | 1080 |
| 45 | デビルアイズ | 60 | 33386 | ー | ー | 魔物 | 2658 | 360 |
| 46 | グランソーサラー | 59 | 16999 | ー | ー | 死霊 | 3973 | 526 |
| 47 | 羽天狗 | 58 | 32744 | ー | ー | 鳥 | 1979 | 256 |
| 48 | レディビースト | 58 | 16372 | 雷 | 風 | 鳥 | 3166 | 409 |
| 49 | アイスバーグ | 57 | 34947 | 火 | 水 | 魔物 | 3942 | 646 |
| 50 | ビッグフット | 56 | 24637 | 水 | 雷 | メカ | 3927 | 482 |
| 51 | ビートルセージ | 56 | 15398 | ー | ー | 虫 | 3403 | 643 |
| 52 | スケルトンウォーリア | 55 | 25348 | 火光 | 闇 | 死霊 | 3389 | 265 |
| 53 | デーモンの使い | 54 | 17137 | ー | 闇 | 人間 | 3116 | 391 |
| 54 | サーサイドコープス | 54 | 14280 | 水 | 雷 | 死霊 | 3894 | 451 |
| 55 | ヘッドロングチンケ | 53 | 13650 | ー | ー | 人間 | 1494 | 290 |
| 56 | ソルジャーバグ | 52 | 15624 | 風 | ー | 虫 | 1637 | 223 |
| 57 | タトローイの奇跡 | 52 | 14322 | 地 | 風 | 鳥 | 1562 | 279 |
| 58 | リザードデザーター | 51 | 14868 | 火 | ー | 動物 | 2223 | 483 |
| 59 | 竜人族の青年? | 50 | 18815 | ー | ー | 魔物 | 2951 | 513 |
| 60 | ソリッドマウンテン | 50 | 15287 | 水 | ー | 動物 | 2213 | 385 |
| 61 | 猛毒キノコちゃん | 49 | 22258 | 水 | 地 | 植物 | 1763 | 245 |
| 62 | かじりむし | 49 | 11129 | 風 | ー | 虫 | 1763 | 294 |
| 63 | ディープロイター | 48 | 9449 | 光 | ー | 鳥 | 1097 | 179 |
| 64 | コスプレ隊員 | 48 | 20998 | ー | ー | 人間 | 1755 | 287 |
| 65 | カッティングニッパー | 47 | 12805 | 雷 | 水 | 虫 | 1310 | 303 |
| 66 | サバイバルナイフ | 47 | 19700 | ー | ー | 動物 | 1456 | 233 |
| 67 | ダークネビュラ | 46 | 16563 | 光 | 闇 | 魔物 | 1137 | 442 |
| 68 | 神童マンドラー | 46 | 20243 | 火 | 地 | 植物 | 758 | 227 |
| 69 | ハイレンジファング | 45 | 85528 | 水火風雷光 | 闇 | 魔物 | 2263 | 662 |
| 70 | 町の暴れん坊 | 45 | 11290 | 火 | 水 | 動物 | 1132 | 331 |
| 71 | 匿名希望 | 44 | 11066 | 火 | 闇 | 死霊 | 901 | 257 |
| 72 | ツインサーベル | 44 | 7114 | 水 | 火 | 動物 | 451 | 177 |
| 73 | 夜光人 | 43 | 7255 | 水 | 雷 | 死霊 | 1121 | 311 |
| 74 | ハイウィングビート | 43 | 6675 | ー | 風 | 鳥 | 747 | 207 |
| 75 | ブラインドサッカー | 42 | 6345 | 火光 | ー | 鳥 | 558 | 150 |
| 76 | 精霊僧兵 | 42 | 7050 | ー | ー | 人間 | 892 | 261 |
| 77 | 呪樹 | 41 | 13690 | 火 | 地 | 植物 | 1442 | 319 |
| 78 | ミザリー | 41 | 7530 | 光 | 闇 | 死霊 | 888 | 136 |
| 79 | 人食い花 | 40 | 6007 | 火 | 地 | 植物 | 736 | 186 |
| 80 | ラヴァボゥルダー | 40 | 15936 | 水 | 火 | 魔物 | 1545 | 447 |
| 81 | 期待の新星☆ | 39 | 7021 | 火 | ー | 動物 | 1098 | 215 |
| 82 | メタルフェイス | 39 | 8192 | 雷 | 地 | メカ | 1537 | 429 |
| 83 | ぷるぷるキノコ | 38 | 5350 | 火 | 水 | 植物 | 390 | 171 |
| 84 | ジャンクロック | 38 | 6688 | 風 | 地 | 魔物 | 487 | 334 |
| 85 | 暗黒の風 | 37 | 5825 | ー | 闇 | 鳥 | 242 | 123 |
| 86 | サプライズプラント | 37 | 6354 | 火 | 地 | 植物 | 323 | 147 |
| 87 | スカーレットコープス | 36 | 6021 | 水 | 火 | 死霊 | 481 | 233 |
| 88 | バーニングコスモ | 36 | 9031 | ー | ー | 人間 | 257 | 140 |
| 89 | チンケキッド | 35 | 3792 | ー | ー | 人間 | 319 | 147 |
| 90 | 黄泉の住人 | 35 | 5213 | 火 | ー | 死霊 | 306 | 212 |
| 91 | ツツキ鳥 | 34 | 4975 | ー | ー | 鳥 | 364 | 132 |
| 92 | ミックスジェノム | 34 | 9046 | 雷 | 火 | 動物 | 950 | 360 |
| 93 | トカゲノム | 33 | 5598 | 火 | ー | 動物 | 425 | 234 |
| 94 | 狂犬 | 33 | 4306 | ー | 火 | 動物 | 283 | 162 |
| 95 | ヘヴィストーン | 32 | 6543 | 風 | 地 | 魔物 | 609 | 254 |
| 96 | スポアスプリンクラー | 32 | 3353 | 火 | 地 | 植物 | 359 | 97 |
| 97 | アイスハウンド | 31 | 3098 | 火風 | 水 | 動物 | 209 | 92 |
| 98 | シャープフック | 31 | 7746 | 風 | 地 | 虫 | 372 | 167 |
| 99 | ジェリーダスト | 30 | 5119 | 地 | 風 | 植物 | 246 | 102 |
| 100 | 涙の花 | 30 | 3656 | 火 | 地 | 植物 | 308 | 81 |

**キャラクター育成指南③ フェイズ**

フェイズはレイピアによる接近戦と呪紋による遠距離攻撃を行えるが、必殺技は覚えないので呪紋をメインに育てていこう。このとき「バーンスピリット」のスキルレベルを上げておけば、呪紋のダメージを底上げすることが可能だ。ちなみに接近戦で戦いたい場合は、「HPブースト」や「スタン」などを覚えさせておけば、そこそこ立ち回りやすくなるはずだ。

# チームバトル

対戦相手が多く、難易度は高め。まずは敵の数を減らすことに注力しよう。意外と倒しやすい敵もおり、経験値稼ぎなどにも使える。

| ランク | チーム名 | 登場モンスター(出現数) | Lv | HP | 弱点 | 耐性 | 種族 | EXP | FOL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 孤高のソルジャー | アシュレイ・バーンベルト | 250 | 5200000 | ー | ー | 人間 | 94062 | 4449 |
| 2 | ジェミニドラゴン | ジェミニドラゴン姉 | 196 | 1251587 | 火 | 水 | 魔物 | 70270 | 2846 |
| | | ジェミニドラゴン弟 | 196 | 1051597 | 地水 | 火風雷 | 魔物 | 70270 | 2846 |
| 3 | セクシーレディース | ヴァンパイアレディ(×2) | 192 | 659347 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 23332 | 1089 |
| | | 裁きの翼(×2) | 192 | 590445 | 火 | 風 | 鳥 | 18665 | 871 |
| 4 | 超絶破壊兵器 | イレイザーマシーン | 186 | 919352 | 闇 | 光 | 魔物 | 46389 | 2160 |
| | | ディベロッパー | 186 | 538704 | ー | 地水火風雷光闇 | 死霊 | 23194 | 1080 |
| 5 | ダークストーカー | ダーククリーパー(×3) | 180 | 518061 | ー | ー | 死霊 | 14757 | 1028 |
| | | ディーブレッド(×2) | 180 | 507160 | 光 | 闇 | 死霊 | 15372 | 714 |
| 6 | レインボウカラーズ | 漆黒のティシア | 174 | 457677 | 光 | 闇 | 魔物 | 22922 | 1378 |
| | | 大地のバラック | 174 | 338451 | 風 | 地 | 魔物 | 22922 | 1378 |
| | | 無限のタンデム | 174 | 537160 | ー | 地水火風雷光闇 | 魔物 | 22922 | 1378 |
| | | 霧氷のリゾ | 174 | 537160 | 火 | 水 | 魔物 | 22922 | 1378 |
| 7 | ふたりはキングサイズ | ギガンティックドラゴ | 168 | 678196 | 地水 | 火風雷 | 魔物 | 68358 | 2729 |
| | | スティフビースト | 168 | 883878 | 水火風雷光 | 闇 | 魔物 | 45572 | 2099 |
| 8 | エクスターミネーター | クリーチャーイーター(×3) | 162 | 178066 | ー | ー | 虫 | 19631 | 1385 |
| 9 | タイニーアグレッサー | 一番星(×3) | 156 | 301941 | ー | ー | 人間 | 12009 | 616 |
| | | 超新星(×3) | 156 | 301941 | ー | ー | 魔物 | 15011 | 684 |
| 10 | 極楽桃源郷 | 極楽鳥 | 150 | 316570 | 水 | 地火風雷光闇 | 鳥 | 37312 | 2027 |
| | | 極楽鳥のヒナ(×3) | 150 | 174113 | 地 | 風 | 鳥 | 13059 | 676 |
| 11 | くつじょくのかたまり | 黒岩(×2) | 145 | 391297 | 地 | 雷 | 魔物 | 25963 | 1604 |
| | | スプリッター(×3) | 145 | 316048 | 火 | 闇 | 植物 | 12363 | 668 |
| 12 | クリーパーズ | クリープバグ(×3) | 140 | 286203 | 風 | 地 | 虫 | 10244 | 660 |
| | | ランドクリーパー(×3) | 140 | 300513 | 火 | 闇 | 植物 | 10244 | 660 |
| 13 | スペースカウボーイズ | チンケカウボーイ(×6) | 135 | 271404 | ー | ー | メカ | 10170 | 652 |
| 14 | スーパーメガトンフィスト | トリプルヘッド(×2) | 130 | 323299 | 水 | 地火風 | 動物 | 16833 | 1286 |
| | | メテオライト | 130 | 333562 | 地 | 雷 | 魔物 | 17674 | 1543 |
| 15 | 冥府の番人 | ウィッチビースト | 125 | 362652 | 光 | 闇 | 魔物 | 25030 | 1900 |
| | | 冥界門守衛(×3) | 125 | 217591 | ー | ー | 人間 | 10012 | 823 |
| 16 | マイティエイプ | ブレストビースト(×4) | 120 | 225770 | ー | ー | 魔物 | 10353 | 935 |
| 17 | ビーストキングダム | 古代獣 | 115 | 158368 | 地水 | 火風 | 動物 | 17755 | 1837 |
| | | サモンドビースト | 115 | 316735 | 光 | 闇 | 魔物 | 20487 | 1837 |
| 18 | アルティメットビートル | キャニバルインセクト(×3) | 110 | 196544 | 風 | ー | 虫 | 6757 | 601 |
| | | バスターウィップ(×3) | 110 | 196544 | 風 | 地 | 虫 | 6757 | 601 |
| 19 | 呪紋解放区 | アタックウィザード(×2) | 105 | 181932 | ー | 地水火風雷光闇 | 死霊 | 10027 | 883 |
| | | サポートマスター(×3) | 105 | 163738 | ー | ー | 人間 | 8021 | 765 |
| 20 | 女王サマ降臨 | クィーンガード(×4) | 100 | 167319 | ー | ー | 死霊 | 6348 | 828 |
| | | クライングクィーン | 100 | 184051 | 火 | 地 | 植物 | 6613 | 575 |
| 21 | コープスファミリー | コープスキッド | 96 | 77814 | 水 | 雷 | 死霊 | 9833 | 845 |
| | | コープスパパ | 96 | 124503 | 地水火風雷光 | 闇 | 死霊 | 9833 | 845 |
| | | コープスブラザー | 96 | 124503 | 火 | 水 | 死霊 | 9833 | 845 |
| | | コープスママ | 96 | 93377 | 水 | 火 | 死霊 | 9833 | 845 |
| 22 | ロストドラゴン | 迷子竜 | 92 | 256549 | 火 | 水 | 魔物 | 24411 | 2151 |
| 23 | 殺人ピエロ | キラーマスク(×4) | 88 | 128956 | ー | ー | 魔物 | 8052 | 808 |
| 24 | テラフォーチュン | 殺意の亡霊(×2) | 84 | 74875 | 光 | 闇 | 死霊 | 6373 | 367 |
| | | 惨劇の亡霊 | 84 | 112312 | 光 | 闇 | 死霊 | 5311 | 525 |
| 25 | 野獣と美女 | クルエルアニマル | 80 | 93286 | ー | ー | 魔物 | 2959 | 421 |
| | | ルナガール(×3) | 80 | 100850 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 6575 | 765 |
| 26 | 蘇る超獣 | ゲノムサバイバー | 78 | 118036 | 水 | 地火風 | 動物 | 8710 | 999 |
| 27 | ツキモノ落とし | スパークルボディ(×2) | 76 | 95159 | ー | 地水火風雷光闇 | 魔物 | 6490 | 948 |
| | | ダストスライム(×3) | 76 | 43254 | 雷 | 火 | 植物 | 3894 | 535 |
| 28 | 灼熱地獄 | 火の精(×2) | 74 | 45518 | 水 | 火 | 死霊 | 6448 | 709 |
| | | 溶岩山(×2) | 74 | 98622 | 水 | 火 | 魔物 | 9027 | 1134 |
| 29 | ドラゴニックフォース | ドラゴンカーネル | 72 | 45937 | ー | ー | 魔物 | 6845 | 1192 |
| | | リザードキャプテン | 72 | 70673 | 水 | ー | 動物 | 5134 | 1513 |
| | | リザードサージェント | 72 | 32510 | ー | ー | 動物 | 3422 | 825 |
| 30 | スティッキーズ・ヘル | くろいどろどろ(×2) | 70 | 32340 | 雷 | 火 | 植物 | 2471 | 488 |
| | | デリシャスシチュー(×2) | 70 | 42042 | 火 | 水 | 植物 | 2471 | 488 |
| | | メルトダウナー(×2) | 70 | 67915 | 火 | 闇 | 植物 | 2746 | 444 |
| 31 | リビングフォレスト | フォレストワスプ(×4) | 69 | 58600 | 地 | ー | 虫 | 2054 | 327 |
| | | リビングツリー(×2) | 69 | 86358 | ー | 地 | 植物 | 5339 | 719 |
| 32 | 彷徨える死霊 | イルウィル | 68 | 88033 | 光 | 闇 | 死霊 | 2730 | 428 |
| 33 | ツメトギ隊 | リトルキーン(×3) | 68 | 52820 | ー | ー | 魔物 | 2730 | 428 |
| | | ロッククラッチ(×3) | 68 | 29344 | 雷 | 風 | 鳥 | 3276 | 514 |
| 34 | 闇の伝道師 | ブラッドサイクロン(×3) | 67 | 50123 | 光 | 闇 | 魔物 | 4082 | 820 |
| | | ミラージュウィス | 67 | 36200 | 光 | 闇 | 死霊 | 3266 | 294 |
| 35 | 海千山千 | オーシャンキング | 66 | 63236 | 雷 | 水闇 | 虫 | 2442 | 536 |
| | | シーサイダー(×2) | 66 | 52696 | 水 | 地火風雷光闇 | 動物 | 4069 | 618 |
| | | ランドチャンプ(×2) | 66 | 52696 | 水 | 地 | 植物 | 3255 | 412 |
| 36 | マリオネスト | 黒の奇術師 | 66 | 47427 | ー | 闇 | 死霊 | 4069 | 618 |
| | | マリオネット(×3) | 66 | 42157 | 水 | 雷 | メカ | 4069 | 618 |
| 37 | 伝説のコウモリ使い | 野性の翼 | 65 | 22862 | ー | 風 | 鳥 | 2704 | 404 |
| | | 夜の支配者(×4) | 65 | 49700 | ー | ー | 鳥 | 2028 | 303 |
| 38 | アンハッピーサーカス | シルバータスク(×4) | 64 | 43201 | ー | ー | 魔物 | 1819 | 326 |
| | | メイクアップクラウン(×2) | 64 | 46704 | ー | ー | 魔物 | 4043 | 593 |
| 39 | オープンスタンス | ダイブアタッカー | 64 | 23352 | 雷 | 風 | 鳥 | 3234 | 475 |
| | | マグマジャイアント(×2) | 64 | 60715 | 水 | 火 | 魔物 | 5660 | 949 |
| | | ラルウァドラコー | 64 | 30358 | ー | ー | 魔物 | 6469 | 1028 |
| 40 | 嵐のペニテンス | 贖罪者 | 63 | 12183 | ー | ー | 人間 | 3492 | 774 |
| | | 反省者(×2) | 63 | 11075 | ー | ー | 人間 | 3224 | 774 |
| 41 | 逆鱗の道化 | マスクドリベンジャー(×4) | 62 | 27235 | ー | ー | 魔物 | 4016 | 567 |
| 42 | イーヴィルボーンズ | 魂の抜け殻(×4) | 62 | 35615 | 火光 | 闇 | 死霊 | 3480 | 321 |
| | | ヨーニングボーン(×2) | 62 | 25140 | 火光 | 闇 | 死霊 | 3480 | 321 |
| 43 | シェルライダー | ライドシェル(×2) | 61 | 39497 | 水 | 地火風雷光闇 | 動物 | 4002 | 554 |
| | | レジスタンス(×3) | 61 | 39497 | ー | ー | 動物 | 2668 | 369 |
| 44 | ビター☆ハニーズ | ビター・スウィート(×5) | 60 | 35240 | 地 | ー | 虫 | 1994 | 270 |
| | | ブラックビター(×3) | 60 | 17620 | 地 | ー | 虫 | 1794 | 230 |
| 45 | 魔界のプリンセス他 | バトラーバット(×5) | 60 | 37095 | ー | ー | 鳥 | 1994 | 270 |
| | | プリンセス・ティアラ | 60 | 37095 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 3987 | 540 |
| 46 | バグネクロマンシー | バグハンドラー(×2) | 59 | 31223 | ー | 闇 | 死霊 | 3973 | 526 |
| | | ヒュージバグ(×3) | 59 | 20816 | 風 | ー | 虫 | 2913 | 281 |
| 47 | ウルトラ☆モンキーズ | 赤猿丸(×2) | 58 | 26195 | ー | 闇 | 動物 | 3958 | 512 |
| | | サンドエイプ(×2) | 58 | 36019 | 地 | 風 | 動物 | 3958 | 512 |
| 48 | 見習い道化 | 見習い黒子 | 58 | 16372 | ー | ー | 人間 | 5277 | 682 |
| | | 闇の道化(×2) | 58 | 21284 | ー | ー | 魔物 | 3958 | 512 |
| 49 | 弱肉強食 | 被食者(×4) | 57 | 19062 | 火光 | 闇 | 死霊 | 3417 | 282 |
| | | 捕食者 | 57 | 31770 | 風 | 地 | 動物 | 7885 | 1061 |
| 50 | センシシスアニマル | アースデストロイヤー | 56 | 23097 | 地水 | 火風 | 動物 | 6806 | 965 |
| | | 合成獣(失敗) (×2) | 56 | 55432 | 風 | 地 | 動物 | 7853 | 1029 |
| 51 | 美女と野獣 | エンレイジドビースト(×4) | 56 | 13858 | 水 | 火 | 動物 | 1571 | 265 |
| | | グローリップ | 56 | 15398 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 3927 | 482 |
| 52 | ハチミツ探し | 探索蜂(×4) | 55 | 14165 | 地 | ー | 虫 | 1760 | 198 |
| | | フラワーシロップ(×3) | 55 | 14612 | 火 | 地 | 植物 | 2607 | 311 |
| 53 | タイニーブレイブスR | 渦中のコボルト氏(×3) | 54 | 14280 | ー | 火 | 動物 | 2337 | 376 |
| | | ドーピングエイリアン(×3) | 54 | 25705 | ー | ー | 魔物 | 2596 | 301 |
| 54 | 真の自由を求めて | 実験体(×2) | 54 | 19993 | 火 | 闇 | 死霊 | 3116 | 361 |
| | | トカゲ囚人 | 54 | 18565 | ー | 水 | 動物 | 3894 | 451 |
| | | 囚われのトカゲ | 54 | 17137 | 火 | ー | 動物 | 3894 | 542 |
| 55 | シティボーイズ | うそつきちんけ(×3) | 53 | 13650 | ー | ー | 人間 | 1494 | 290 |
| | | プライベートチンケ(×3) | 53 | 10920 | ー | ー | 人間 | 1494 | 290 |
| 56 | 森のモーリー | 怒り鳥 | 52 | 23436 | 地 | 風 | 鳥 | 1562 | 279 |
| | | モーリー | 52 | 16926 | 火 | 地 | 植物 | 2678 | 293 |
| | | レスター(×2) | 52 | 26040 | 火 | 地 | 植物 | 2902 | 461 |
| 57 | サンドストーム | 砂漠の亀(×2) | 52 | 16926 | 水 | ー | 植物 | 2232 | 419 |
| | | ディザートフィスト(×2) | 52 | 28644 | 地 | 風 | 動物 | 2232 | 419 |
| 58 | 多国籍軍第九師団 | 仮面兵 | 51 | 12390 | ー | ー | 人間 | 2964 | 536 |
| | | 腐人兵(×2) | 51 | 17346 | 火 | 闇 | 死霊 | 1778 | 322 |
| | | 竜人兵 | 51 | 16107 | ー | 水 | 動物 | 2223 | 402 |
| 59 | グールホーンズ | クラステイシャン(×4) | 50 | 11759 | ー | ー | 虫 | 1918 | 513 |
| | | チェストキーパー | 50 | 12935 | 光 | 闇 | 死霊 | 1771 | 180 |
| 60 | 冷たい悪魔 | ジャイアントメタル(×4) | 50 | 16463 | 雷 | 地 | メカ | 3099 | 616 |
| 61 | ザ・スクリーム | シュリーカー(×3) | 49 | 11129 | 火 | 地 | 植物 | 1469 | 196 |
| | | スクリーチャー | 49 | 10907 | 火 | 地 | 植物 | 1469 | 245 |
| | | スクリーマー(×2) | 49 | 13355 | 火 | 地 | 植物 | 1469 | 220 |
| 62 | マスターファミリア | 家畜虫 | 49 | 13355 | 風 | ー | 虫 | 1616 | 196 |
| | | コボルトウォリアー(×2) | 49 | 11129 | ー | 火 | 動物 | 1322 | 306 |
| | | コボルトファーマー(×2) | 49 | 12242 | ー | 水 | 動物 | 1249 | 306 |
| 63 | 上級ハエモノ | ハエモノL | 48 | 29397 | ー | 地 | 植物 | 2852 | 394 |
| | | ハエモノM(×2) | 48 | 12599 | 火 | 地 | 植物 | 1463 | 215 |
| | | ハエモノS(×2) | 48 | 20998 | 水 | 地 | 植物 | 1755 | 239 |
| 64 | 汚れなき体 | Mr.ブライトマン | 48 | 14698 | 雷 | 地 | メカ | 3072 | 574 |
| | | クリーナーゲル(×4) | 48 | 13649 | 火 | 水 | 植物 | 1316 | 263 |
| 65 | スペルナイツ | スペルエキスパート | 47 | 11820 | ー | 闇 | 人間 | 1747 | 303 |
| | | リザードウィッチ(×3) | 47 | 9062 | ー | ー | 動物 | 1747 | 420 |
| 66 | 紅のコウモリ使い | 月の使者 | 47 | 9850 | 光 | 地水火風雷闇 | 魔物 | 2184 | 350 |
| | | ムーンバット(×5) | 47 | 8865 | 光 | ー | 鳥 | 1092 | 175 |
| 67 | ロック・アイス | アイスビースト | 46 | 12146 | 火 | 水 | 動物 | 1137 | 340 |
| | | クラックアイス | 46 | 20243 | 火 | 水 | 魔物 | 1137 | 442 |
| | | チルドマン | 46 | 14722 | 火 | 水 | 死霊 | 1137 | 340 |
| 68 | クラブの6 | バブルクラブ(×5) | 46 | 11962 | 雷 | 水 | 虫 | 682 | 295 |
| | | ブラッククラブ | 46 | 22084 | 雷 | 水闇 | 虫 | 682 | 295 |
| 69 | ゴールドラッシュ! | 憧れのマツタケ(×5) | 45 | 8211 | 火 | 水 | 植物 | 905 | 221 |
| | | ミラーリングチンケ | 45 | 17106 | ー | ー | メカ | 754 | 221 |
| 70 | タイニーブレイブス | パープルアイ(×2) | 45 | 15395 | ー | ー | 人間 | 604 | 199 |
| | | ワイルドハウンド(×4) | 45 | 9408 | ー | 水 | 動物 | 641 | 276 |
| 71 | よみがえり組 | ウォーキングボーン(×2) | 44 | 8853 | 火光 | 闇 | 死霊 | 751 | 161 |
| | | オブスキュアマン(×2) | 44 | 8695 | 火 | ー | 死霊 | 721 | 308 |
| | | 極冷男爵 | 44 | 12647 | 火 | 水 | 死霊 | 1126 | 321 |
| 72 | 双竜隊 | ブルートルドラゴン(×2) | 44 | 12647 | ー | ー | 魔物 | 1502 | 428 |
| 73 | トカゲ軍団 | トカゲ隊長 | 43 | 9432 | 火 | ー | 動物 | 1009 | 373 |
| | | トカゲ副官 | 43 | 8707 | 火 | ー | 動物 | 1121 | 249 |
| | | トカゲ兵(×2) | 43 | 8707 | 火 | ー | 動物 | 1121 | 373 |
| 74 | ヴァイオレントピック | ウルトラソニック | 43 | 13060 | 地 | 風 | 鳥 | 785 | 207 |
| | | フックペリュトン(×5) | 43 | 7981 | 地 | 風 | 鳥 | 785 | 207 |
| 75 | 憂いのリグレット | サイレントデヴォティ(×2) | 42 | 3525 | ー | ー | 人間 | 892 | 401 |
| | | ダークジェントルマン | 42 | 3878 | ー | ー | 人間 | 967 | 401 |
| 76 | ショックウルブス | ファングウルフ(×2) | 42 | 5640 | 火風 | 水 | 動物 | 502 | 165 |
| | | ホーンウルフ(×4) | 42 | 6345 | 水 | 火 | 動物 | 446 | 165 |
| 77 | マッシュルーム王家 | 近衛兵 | 41 | 7667 | 火光 | 闇 | 死霊 | 740 | 145 |
| | | マッシュルーム王子(×5) | 41 | 6571 | 火 | 水 | 植物 | 888 | 194 |
| 78 | ビートルクラウズ | ヴァンガード(×2) | 41 | 10405 | 風 | ー | 虫 | 851 | 232 |
| | | ジェネラル(×2) | 41 | 9583 | ー | ー | 虫 | 814 | 194 |
| | | ポイゾニアン(×2) | 41 | 6845 | 風 | ー | 虫 | 888 | 232 |
| 79 | ローク猿軍団 | ハードクラップ | 40 | 8091 | 火 | 水 | 動物 | 1104 | 280 |
| | | フットスタンプ(×3) | 40 | 9807 | 水 | 雷 | メカ | 1104 | 280 |
| 80 | カロリーメイツ | カロリックゲル(×3) | 40 | 8581 | 地 | 風 | 植物 | 589 | 186 |
| | | ビタミンサプリ(×3) | 40 | 7355 | 火 | 水 | 植物 | 736 | 186 |
| 81 | 戦慄の墓荒らし | アウトグレイブ(×2) | 39 | 7021 | 火光 | 闇 | 死霊 | 951 | 152 |
| | | ランドダイバー(×4) | 39 | 11702 | 風 | 地 | 虫 | 878 | 268 |
| 82 | 天空の王者たち | ツインウィング(×3) | 39 | 5266 | 火光 | ー | 鳥 | 549 | 134 |
| | | バズ(×2) | 39 | 4681 | 地 | ー | 虫 | 439 | 121 |
| | | フラップレディ | 39 | 5383 | ー | 風 | 鳥 | 732 | 179 |
| 83 | レイニィレインコート | ナイトバット(×5) | 38 | 5016 | 火光 | ー | 鳥 | 244 | 129 |
| | | ブラックレイン | 38 | 6131 | 光 | 闇 | 死霊 | 390 | 120 |
| 84 | 魔神岩 | パイルロック | 38 | 8917 | 風 | 地 | 魔物 | 633 | 360 |
| | | ブロークンロック(×2) | 38 | 6688 | 風 | 地 | 魔物 | 487 | 334 |
| 85 | バーニングスター | レッドコープス(×4) | 37 | 6354 | 水 | 火 | 死霊 | 484 | 245 |
| 86 | ジャングルジャングル | スモールドードー(×6) | 37 | 5825 | ー | ー | 鳥 | 371 | 155 |
| 87 | 邪神の使い | デーモンビリーヴァー(×4) | 36 | 5017 | ー | ー | 人間 | 385 | 202 |
| | | デビルビショップ | 36 | 6021 | ー | 闇 | 人間 | 385 | 202 |
| 88 | スウィート☆ハニーズ | キラーハニー(×7) | 36 | 5017 | 地 | ー | 虫 | 217 | 140 |
| | | ハニーハニー | 36 | 4014 | 地 | ー | 虫 | 193 | 105 |
| 89 | ハエモノ | ハエモノ小(×2) | 35 | 3886 | 火 | 地 | 植物 | 367 | 118 |
| | | ハエモノ大 | 35 | 9479 | 火 | 地 | 植物 | 622 | 243 |
| | | ハエモノ中(×2) | 35 | 4739 | 火 | 地 | 植物 | 319 | 118 |
| 90 | カントリーボーイズ | カントリーチンケ(×6) | 35 | 4739 | ー | ー | 人間 | 319 | 147 |
| 91 | マジカル☆海の幸 | しおがに(×3) | 34 | 6784 | 雷 | 水 | 虫 | 380 | 111 |
| | | すながめ(×2) | 34 | 5518 | 火 | 水 | 動物 | 475 | 208 |
| 92 | 彷徨える猛獣 | ワンダービースト(×2) | 34 | 9046 | 雷 | 火 | 動物 | 760 | 305 |
| 93 | バットテイマー | チンケなコウモリ使い | 33 | 3445 | ー | ー | 人間 | 315 | 130 |
| | | テイムバット(×5) | 33 | 4737 | ー | ー | 鳥 | 236 | 97 |
| 94 | 未来の戦士たち | フューチャーアーミー(×4) | 33 | 8612 | ー | ー | 人間 | 378 | 156 |
| 95 | メディーバル | 感電(×2) | 32 | 4090 | 水 | 雷 | 死霊 | 469 | 181 |
| | | 腐敗の騎士(×3) | 32 | 4580 | 火光 | 闇 | 死霊 | 312 | 91 |
| 96 | 究極最強タッグ | チンケ容疑者 | 32 | 3272 | ー | ー | 人間 | 312 | 121 |
| | | リスキードリーマー | 32 | 4090 | ー | ー | 人間 | 625 | 241 |
| 97 | バッドイメージ | オールドウィザード | 31 | 3796 | ー | ー | 死霊 | 465 | 167 |
| | | ヤングウィザード(×3) | 31 | 3873 | ー | ー | 人間 | 372 | 145 |
| 98 | 森の守り神 | 巨石兵 | 31 | 6197 | 風 | 地 | 魔物 | 605 | 234 |
| | | 森の長老(×2) | 31 | 5035 | 火 | 地 | 植物 | 558 | 117 |
| 99 | 虫・虫・虫! | 甲羅虫(×2) | 30 | 5119 | 風 | ー | 虫 | 308 | 81 |
| | | ヘルムドビートル(×4) | 30 | 5558 | 風 | ー | 虫 | 354 | 122 |
| 100 | リトルリザーズ | しっぽ切り戦士(×4) | 30 | 4753 | 火 | ー | 動物 | 416 | 183 |

**キャラクター育成指南④** リムル



リムルの必殺技はATKではなくINTで算出される。敵のDEFを無視するという特徴も持つため非常に強力だが、火属性しかないのが難点。「ウィンドブレード」や「ライトニングブラスト」など、火属性以外の呪紋も強化しておくといい。また、彼女はINTとMP以外のステータスがとても低く打たれ弱い。「HPブースト」や「エナジーシールド」などで防御面をしっかりカバーしておこう。



# アーツコレクション

## アーツコレクションを極めよう!

**本作における究極のやり込み要素「アーツコレクション」を一挙掲載。アーツ収集のポイントなども解説していく。**

キャラクターごとに100個ずつミッションが用意されている「アーツコレクション」。ここではその全9キャラぶんとなる、900個のミッション内容をチェックシート形式でお届け。ペンやマーカーなどで達成したミッションをチェックすれば、ひと目で全体の達成率がわかるページの完成だ。




▲アーツの収集率はコレクションで確認可能。100%を目指して収集に励もう!

### アーツコレクションのポイント

- ◆操作を行っているキャラのみ各項目を達成することが可能
- ◆1回の戦闘で複数のアーツコレクションを達成可能
- ◆達成状況はすべてのゲームデータ共有

### アーツコレクションを極めると……?

達成率が上がると、以下のボーナスを得られる。「レベルキャップ解除」は、隠しダンジョンに挑むならぜひ入手したい!

◎ボーナス一覧

| 収集率 | ボーナス | 内容 |
|---|---|---|
| 30% | バトルボイス追加(1) | バトル時のセリフが増える |
| 50% | レベルキャップ解除 | レベルの上限が255になる(通常時:200) |
| 75% | バトルボイス追加(2) | バトル時のセリフがさらに増える |
| 100% | CPボーナス | CPが3増える |




### 普段から敵の撃破数を稼いでおきたい

052「スクワット200回」のスクワットとは、サイトアウト状態から⊗ボタンを離して立ち上がる動作を示す。レイドアタック系は、ファントムリーダー&ファントムソルジャー8連戦の途中からリーダー変更すれば達成可能。095「ジャンプ高さ合計8848m」は「レイジング・ストライク」を繰り返すのが早い。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 撃破数100 | 021 | 撃破数400 | 041 | 4レイドアタック勝利 | 061 | サイトアウト200回 | 081 | 連続正面から攻撃命中50回 |
| 002 | 連続ファーストアタック10回 | 022 | 連続ファーストアタック10回 | 042 | 闘技場シングルバトル50勝 | 062 | ラッシュコンボ決め技発動 | 082 | ジャンプ高さ合計3776m |
| 003 | 必殺技でファーストアタック | 023 | ヒーリングジャスト回復 | 043 | 撃破数1000 | 063 | 闘技場シングルバトル100勝 | 083 | アシュレイ撃破 |
| 004 | 必殺技で撃破 | 024 | ラッシュモード20秒継続 | 044 | 連続ファーストアタック20回 | 064 | 5レイドアタック勝利 | 084 | 撃破数15000 |
| 005 | アドバンテージアタック10回 | 025 | ダメージ数555 | 045 | ダメージ数5555 | 065 | 撃破数4000 | 085 | 連続ファーストアタック50回 |
| 006 | 最大ダメージ100 | 026 | アドバンテージアタック50回 | 046 | 連続正面から攻撃命中30回 | 066 | 連続ファーストアタック30回 | 086 | ラッシュ中に100ヒット |
| 007 | サイトアウト5回 | 027 | 最大ダメージ1000 | 047 | アドバンテージアタック200回 | 067 | ラッシュモード30秒持続 | 087 | バトルリーダー180分 |
| 008 | 起き上がり攻撃で撃破 | 028 | 毒状態の敵撃破 | 048 | 最大ダメージ10000 | 068 | 最大ダメージ50000 | 088 | 最大ダメージ99999 |
| 009 | ヒット数合計1000 | 029 | 連続正面から攻撃命中10回 | 049 | ヒット数合計10000 | 069 | 人間系撃破数500 | 089 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 010 | ダメージ数55 | 030 | ヒット数合計3000 | 050 | ラッシュコンボ最大連携6 | 070 | ヒット数合計30000 | 090 | ヒット数合計99999 |
| 011 | 撃破数200 | 031 | グラン・ザッパーで撃破100回 | 051 | ボタン入力数10000 | 071 | 人間知識ドロップ数100 | 091 | ボタン入力数100000 |
| 012 | ラッシュ中に20ヒット | 032 | 人間知識ドロップ数20 | 052 | スクワット200回 | 072 | 撃破数8000 | 092 | 連続人間知識ドロップ2回 |
| 013 | 装備無しで勝利 | 033 | 撃破数700 | 053 | 人間知識ドロップ数50 | 073 | 6レイドアタック勝利 | 093 | 撃破数30000 |
| 014 | 1人で10ヒット | 034 | 闘技場シングルバトル20勝 | 054 | ラッシュコンボでグリゴリ撃破 | 074 | ダメージ数55555 | 094 | ラッシュモード60秒継続 |
| 015 | アドバンテージアタック30回 | 035 | 1人で20ヒット | 055 | 撃破数2000 | 075 | 1人で30ヒット | 095 | ジャンプ高さ合計8848m |
| 016 | 最大ダメージ500 | 036 | 足技オンリー撃破 | 056 | ラッシュ中に50ヒット | 076 | レイジング・ストライクで撃破100回 | 096 | 人間系撃破数999 |
| 017 | サイトアウト20回 | 037 | アドバンテージアタック100回 | 057 | バトルリーダー120分 | 077 | 毒状態の敵撃破数100 | 097 | 自分のコピーを撃破 |
| 018 | 3レイドアタック勝利 | 038 | 最大ダメージ4000 | 058 | 人間系撃破数200 | 078 | 最大ダメージ70000 | 098 | 人間知識ドロップ255 |
| 019 | バトルリーダー60分 | 039 | サイトアウト50回 | 059 | アドバンテージアタック300回 | 079 | サイトアウト1000回 | 099 | 武器無しで最大ダメージ99999 |
| 020 | ダウン攻撃で撃破 | 040 | ラッシュコンボ最大連携5 | 060 | 最大ダメージ30000 | 080 | 闘技場シングルバトル200勝 | 100 | アシュレイ5分撃破 |




### 弓攻撃を積極的に使い続けることが大事

096「敵の呪紋詠唱妨害500回」は、ATK0装備で惑星ロークのハーピーを相手にすると比較的早く達成可能。088「ラッシュ中に100ヒット」を狙う際は、装備のファクターに「通常攻撃判定が2増加」をつけよう。またBEAT.Bのランク20の効果「ラッシュゲージ中にもゲージ加算」もあわせると、さらに効果的だ。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | ターゲットされずに勝利 | 021 | 足技オンリー撃破 | 041 | 最大ダメージ4000 | 061 | 最大ダメージ30000 | 081 | MP消費せずに勝利100回 |
| 002 | 連続クリティカル3回 | 022 | 1戦闘中に3回戦闘不能から回復 | 042 | 呪い状態から回復10回 | 062 | 連続Long攻撃命中39回 | 082 | 連続Long攻撃命中60回 |
| 003 | 状態異常回避 | 023 | 連続0ダメージ10回 | 043 | 連続Long攻撃命中22回 | 063 | 1戦闘中に10回戦闘不能から回復 | 083 | 連続0ダメージ40回 |
| 004 | 毒状態から回復10回 | 024 | 植物系撃破数200 | 044 | 連続状態異常回避5回 | 064 | 連続0ダメージ30回 | 084 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 005 | ガッツで戦闘不能回避 | 025 | 連続クリティカル5回 | 045 | 植物系撃破数300 | 065 | マヒ状態から回復99回 | 085 | 天翔で撃破100回 |
| 006 | 最大ダメージ100 | 026 | 敵の呪紋詠唱妨害 | 046 | 連続0ダメージ20回 | 066 | 闘技場シングルバトル100勝 | 086 | 敵の呪紋詠唱妨害255回 |
| 007 | ジャンプ攻撃オンリー撃破 | 027 | ジャンプ攻撃オンリー撃破20回 | 047 | 敵の弱点部位にクリティカル | 067 | 状態異常3種重複 | 087 | MP吸収合計30000 |
| 008 | 連続Long攻撃命中4回 | 028 | ガッツで戦闘不能回避30回 | 048 | 連続クリティカル7回 | 068 | 敵の呪紋詠唱妨害144回 | 088 | ラッシュ中に100ヒット |
| 009 | ダメージ数111 | 029 | 最大ダメージ1000 | 049 | 敵の呪紋詠唱妨害44回 | 069 | MP吸収合計20000 | 089 | 最大ダメージ70000 |
| 010 | ラッシュゲージMAXで勝利 | 030 | マヒ状態の敵撃破 | 050 | 闘技場シングルバトル50勝 | 070 | 連続ガッツで戦闘不能回避15回 | 090 | 状態異常4種重複 |
| 011 | 連続0ダメージ5回 | 031 | 連続Long攻撃命中15回 | 051 | 連続ガッツで戦闘不能回避5回 | 071 | 最大ダメージ50000 | 091 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 012 | 密着攻撃で撃破 | 032 | 植物知識ドロップ数20 | 052 | 最大ダメージ10000 | 072 | 植物系撃破数500 | 092 | 連続Long攻撃命中72回 |
| 013 | 連続クリティカル4回 | 033 | ジャスト1分撃破 | 053 | MP吸収合計5000 | 073 | 連続Long攻撃命中49回 | 093 | 連続植物知識ドロップ2回 |
| 014 | MP消費せずに勝利20回 | 034 | 敵の背後からクリティカル | 054 | 連続Long攻撃命中30回 | 074 | 植物知識ドロップ数100 | 094 | 連続0ダメージ50回 |
| 015 | 対空攻撃2体に命中 | 035 | ダメージ数1111 | 055 | 植物知識ドロップ数50 | 075 | ジャスト3分撃破 | 095 | 植物系撃破数999 |
| 016 | ラッシュ中に20ヒット | 036 | 連続クリティカル6回 | 056 | ダメージ数11111 | 076 | 一歩も動かず勝利 | 096 | 敵の呪紋詠唱妨害500回 |
| 017 | ガッツで戦闘不能回避10回 | 037 | 敵の呪紋詠唱妨害10回 | 057 | 毒状態から回復99回 | 077 | 敵の呪紋詠唱妨害200回 | 097 | 植物知識ドロップ数255 |
| 018 | 最大ダメージ500 | 038 | 闘技場シングルバトル20勝 | 058 | 敵の呪紋詠唱妨害99回 | 078 | 呪い状態から回復99回 | 098 | 最大ダメージ99999 |
| 019 | マヒ状態から回復10回 | 039 | ガッツで戦闘不能回避50回 | 059 | ラッシュ中に50ヒット | 079 | マヒ状態の敵撃破数100 | 099 | 連続Long攻撃命中85回 |
| 020 | 連続Long攻撃命中9回 | 040 | 乱桜で撃破100回 | 060 | 連続ガッツで戦闘不能回避10回 | 080 | ジャンプ攻撃オンリー撃破100回 | 100 | 自分のコピーを撃破 |




### 「敵130種類撃破」を目指して敵を仕留めろ!

敵の残りHPを1ケタにするミッションが豊富。これはファクターでATKを極力減らして、弱い敵を相手にすれば達成を狙いやすい。また「敵○種類撃破」系は、黒鷲を除くモンスターコレクションの敵(153種類)が対象で、フェイズでトドメを刺す必要がある。なお、098などは終盤にフェイズがいないと達成できない。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 敵10種類撃破 | 021 | 敵20種類撃破 | 041 | レイピア突き攻撃1000回 | 061 | ロックレイン8ヒット | 081 | 連続同種の敵撃破50回 |
| 002 | 戦闘50回 | 022 | 戦闘200回 | 042 | 敵の残HP4 | 062 | 5体同時にサイトアウト | 082 | 1人で30ヒット |
| 003 | 武器攻撃オンリー撃破 | 023 | 敵の残HP7 | 043 | 敵40種類撃破 | 063 | 敵の残HP2 | 083 | 闇属性攻撃を吸収 |
| 004 | 最大ダメージ100 | 024 | 最大ダメージ1000 | 044 | 戦闘500回 | 064 | 敵60種類撃破 | 084 | 敵100種類撃破 |
| 005 | 地属性呪紋で弱点属性攻撃 | 025 | 虫系撃破数200 | 045 | 水属性呪紋で弱点属性攻撃 | 065 | 戦闘1000回 | 085 | 戦闘2000回 |
| 006 | 虫系撃破数100 | 026 | 連続スタン成功3回 | 046 | 最大ダメージ10000 | 066 | 闘技場シングルバトル100勝 | 086 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 007 | 呪紋オンリー撃破 | 027 | バーサーク状態で撃破 | 047 | 闘技場シングルバトル50勝 | 067 | 最大ダメージ50000 | 087 | バーサーク5分継続 |
| 008 | 1戦闘中に3回ボーナスボード入手 | 028 | アイスニードルで凍結 | 048 | 連続スタン成功7回 | 068 | 1戦闘中に5回ダメージボード入手 | 088 | リーブスライサーで撃破100回 |
| 009 | 敵の残HP9 | 029 | 滞空時間合計30分 | 049 | 呪紋オンリー撃破100回 | 069 | ワイズ重ねがけ4回 | 089 | 呪紋オンリー撃破255回 |
| 010 | 毒状態の仲間を回復 | 030 | 3体同時にサイトアウト | 050 | 4体同時にサイトアウト | 070 | 1秒以内にアンチドート | 090 | 1戦闘中に8回ボーナスボード入手 |
| 011 | 1人で10ヒット | 031 | 敵の残HP5 | 051 | 敵の残HP3 | 071 | 敵の残HP1 | 091 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 012 | 戦闘100回 | 032 | 凍結破壊撃破 | 052 | 虫系撃破数300 | 072 | レイピア突き攻撃2000回 | 092 | 敵130種類撃破 |
| 013 | 怒り10回 | 033 | 戦闘333回 | 053 | 敵の弱点部位を攻撃 | 073 | 地属性攻撃を吸収 | 093 | 戦闘3000回 |
| 014 | 最大ダメージ500 | 034 | 怒り20回 | 054 | 戦闘777回 | 074 | パイルハンマーで撃破100回 | 094 | 6体同時にサイトアウト |
| 015 | 密着攻撃で撃破 | 035 | 最大ダメージ4000 | 055 | 怒り30回 | 075 | 戦闘1500回 | 095 | 1戦闘中に3回怒り発生 |
| 016 | 連続スタン成功2回 | 036 | 闘技場シングルバトル20勝 | 056 | 最大ダメージ30000 | 076 | 怒り40回 | 096 | 最大ダメージ99999 |
| 017 | 2体同時にサイトアウト | 037 | 連続スタン成功5回 | 057 | バーサーク2分継続 | 077 | 水属性攻撃を吸収 | 097 | 虫系撃破数999 |
| 018 | 5秒以内にアンチドート | 038 | 1戦闘中に4回ボーナスボード入手 | 058 | 盗まれて取り逃がし | 078 | 最大ダメージ70000 | 098 | 自分のコピーを撃破 |
| 019 | エネミーサーチ10回 | 039 | 毒状態で勝利 | 059 | 一歩も歩かず勝利 | 079 | 虫系撃破数500 | 099 | レイピア突き攻撃3000回 |
| 020 | ラッシュ中に10回クリティカルヒット | 040 | 1人で20ヒット | 060 | 闇属性呪紋で弱点属性攻撃 | 080 | ラッシュ中に50回クリティカルヒット | 100 | グリゴリ撃破数55 |




### ケルベロスで撃破系は同時に達成するとラク

018は、惑星ロークのマンドラゴラを相手にサイトアウトを行い、地面に刺さるのを待ってから攻撃しよう。099「ファイアボルト最大ダメージ99999」を達成するには、「火属性呪紋ダメージアップ+15%」のファクターを4つつけたり、リンクコンボの最後にファイアボルトを叩き込むなどの工夫が必要だ。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 火属性呪紋で弱点属性攻撃 | 021 | 沈黙状態の敵撃破 | 041 | ケルベロスで撃破200回 | 061 | ダメージ数12345 | 081 | 回転456回 |
| 002 | ボーナスボード入手 | 022 | 最大ダメージ500 | 042 | チンケ系撃破数100 | 062 | チンケ系撃破数300 | 082 | バーニング・スター12ヒット |
| 003 | ケルベロスで撃破10回 | 023 | 戦闘中移動距離1km | 043 | 最大ダメージ4000 | 063 | 最大ダメージ30000 | 083 | 連続ケルベロスで撃破50回 |
| 004 | 戦闘不能10回 | 024 | ケルベロスで撃破80回 | 044 | ハイド50回 | 064 | 連続ケルベロスで撃破30回 | 084 | 戦闘不能100回 |
| 005 | 密着攻撃で撃破 | 025 | 戦闘不能30回 | 045 | 連続ケルベロスで撃破10回 | 065 | 戦闘不能70回 | 085 | 沈黙状態の敵撃破数100 |
| 006 | ファイアボルトオンリー撃破 | 026 | 風属性呪紋で弱点属性攻撃 | 046 | 戦闘不能50回 | 066 | 1戦闘中に40回ダウン | 086 | MP1で勝利 |
| 007 | ダウン40回 | 027 | 連続エナジーシールド2回 | 047 | バーニング・スターで撃破100回 | 067 | 闘技場シングルバトル100勝 | 087 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 008 | ターゲットされずに勝利 | 028 | ダウン100回 | 048 | 雷属性攻撃を吸収 | 068 | 合計100000フォル入手 | 088 | イセリア・クィーン撃破 |
| 009 | ラッシュゲージMAX状態を1分維持 | 029 | 前転移動距離10km | 049 | 連続エナジーシールド3回 | 069 | 戦闘中にかぼちゃ | 089 | グランド・フレイムで撃破100回 |
| 010 | 敵全員逃走 | 030 | ライトニングブラスト3体に命中 | 050 | ダウン333回 | 070 | かぼちゃ状態で勝利 | 090 | 死霊知識ドロップ数255 |
| 011 | 最大ダメージ100 | 031 | 死霊知識ドロップ数20 | 051 | 闘技場シングルバトル50勝 | 071 | 死霊知識ドロップ数100 | 091 | 最大ダメージ99999 |
| 012 | 雷属性呪紋で弱点属性攻撃 | 032 | 最大ダメージ1000 | 052 | 死霊系撃破数300 | 072 | 最大ダメージ50000 | 092 | 合計1000000フォル入手 |
| 013 | ケルベロスで撃破30回 | 033 | 1戦闘中に20回ダウン | 053 | 死霊知識ドロップ数50 | 073 | 連続ケルベロスで撃破40回 | 093 | 連続ケルベロスで撃破60回 |
| 014 | MP0で勝利 | 034 | 死霊系撃破数100 | 054 | 最大ダメージ10000 | 074 | ハイド100回 | 094 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 015 | 連続サイレンス成功3回 | 035 | ケルベロスで撃破100回 | 055 | 連続ケルベロスで撃破20回 | 075 | 死霊系撃破数500 | 095 | 死霊系撃破数999 |
| 016 | ウィンドブレードオンリー撃破 | 036 | 火属性攻撃を吸収 | 056 | 風属性攻撃を吸収 | 076 | 連続エナジーシールド4回 | 096 | バーニング・スター16ヒット |
| 017 | ダメージ数123 | 037 | 連続サイレンス成功5回 | 057 | 回転123回 | 077 | 連続死霊知識ドロップ2回 | 097 | 自分のコピーを撃破 |
| 018 | マンドラゴラを泣かせる | 038 | 闘技場シングルバトル20勝 | 058 | 1戦闘中に10回ケルベロス登場 | 078 | エクスプロージョン10ヒット | 098 | メタルチンケ撃破数99 |
| 019 | 合計10000フォル入手 | 039 | ダウン200回 | 059 | 一歩も動かず勝利 | 079 | 最大ダメージ70000 | 099 | ファイアボルト最大ダメージ99999 |
| 020 | ハイド20回 | 040 | ダメージ数1234 | 060 | 連続サイレンス成功10回 | 080 | チンケ系撃破数999 | 100 | イセリア・クィーン10分撃破 |

### キャラクター育成指南⑤ バッカス



最大HPとDEFが高く、パーティの守りの要として活躍できるバッカス。移動速度の低さと最大MPの少なさがネックだが、移動速度は高性能なジャンプを使用することで、最大MPはHPをMPに変換する「コンバート」を修得することで、それぞれ補うことが可能。また「緊急修復」のスキルをあわせて強化しておけば、交換で失ったHPをすぐに回復できるので便利だ。




## 連続系は闘技場で達成すると効率的

070「コカビエル・ビット撃破数100」は、聖域と創生宮殿で戦うコカビエル以外に、ワンダリングダンジョンに登場する星のコカビでも達成可能だ。086「最大ダメージ99999」は「HPブースト」などで、最大HPを99999まで上げて、火属性の耐性がない相手に「リスキー自爆ボム」を使えば達成可能だ。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 連続Long攻撃命中4回 | 021 | サンダー・アーム8ヒット | 041 | ノーダウン撃破数100 | 061 | ジャスト3分勝利 | 081 | ラッシュモード30秒継続 |
| 002 | 連続ガード5回 | 022 | 連続0ダメージ15回 | 042 | ラッシュモード15秒継続 | 062 | 連続0ダメージ25回 | 082 | 無操作勝利 |
| 003 | ジャストダメージ撃破 | 023 | ジャンプ攻撃で撃破55回 | 043 | ダメージ数16384 | 063 | 闘技場シングルバトル100勝 | 083 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 004 | フィニッシュアタック10回 | 024 | ダメージ数1024 | 044 | 連続Long攻撃命中16回 | 064 | 連続フィニッシュアタック20回 | 084 | 連続フィニッシュアタック40回 |
| 005 | 最速戦闘時間90秒 | 025 | フィニッシュアタック60回 | 045 | 連続フィニッシュアタック10回 | 065 | 最速戦闘時間30秒 | 085 | 最速戦闘時間20秒 |
| 006 | 最大ダメージ500 | 026 | 最速戦闘時間70秒 | 046 | 最速戦闘時間50秒 | 066 | 最大ダメージ50000 | 086 | 最大ダメージ99999 |
| 007 | ジャンプ攻撃で撃破10回 | 027 | 最大ダメージ4000 | 047 | 最大ダメージ30000 | 067 | ラッシュモード20秒継続 | 087 | 連続0ダメージ35回 |
| 008 | メカ系撃破数100 | 028 | メカ系撃破数300 | 048 | ブラックホールトレイン3体に命中 | 068 | 連続Long攻撃命中50回 | 088 | 連続Long攻撃命中80回 |
| 009 | 緊急修復16回 | 029 | 連続Long攻撃命中12回 | 049 | 闘技場シングルバトル50勝 | 069 | メカ知識ドロップ数100 | 089 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 010 | 密着攻撃で撃破 | 030 | 緊急修復32回 | 050 | ダメージ数32768 | 070 | コカビエル・ビット撃破数100 | 090 | 自分のコピーを撃破 |
| 011 | ジャスト1分勝利 | 031 | メカ知識ドロップ数20 | 051 | メカ知識ドロップ数50 | 071 | 連続ガード17回 | 091 | 連続ジャストダメージ撃破2回 |
| 012 | 連続ガード8回 | 032 | ダメージ数4096 | 052 | 連続ガード14回 | 072 | フォグ状態の敵撃破数100 | 092 | 連続ガード20回 |
| 013 | 直接攻撃オンリー撃破 | 033 | 連続ガード11回 | 053 | フォグ状態でLong攻撃命中 | 073 | 連続フィニッシュアタック30回 | 093 | メカ系撃破数999 |
| 014 | フィニッシュアタック30回 | 034 | ジャストダメージ一撃撃破 | 054 | 連続フィニッシュアタック15回 | 074 | ダメージ数65536 | 094 | 連続フィニッシュアタック50回 |
| 015 | ダメージ数512 | 035 | フィニッシュアタック100回 | 055 | メカ系撃破数500 | 075 | 最大ダメージ70000 | 095 | 最速戦闘時間10秒 |
| 016 | 最大ダメージ1000 | 036 | ジャスト2分勝利 | 056 | 連続Long攻撃命中30回 | 076 | 連続メカ知識ドロップ2回 | 096 | メカ知識ドロップ数255 |
| 017 | 連続Long攻撃命中8回 | 037 | 最大ダメージ10000 | 057 | サポートメカオンリー撃破 | 077 | ラッシュ発動150回 | 097 | ラッシュ発動255回 |
| 018 | ラッシュ発動30回 | 038 | 闘技場シングルバトル20勝 | 058 | ラッシュ発動99回 | 078 | 緊急修復256回 | 098 | ゴッド・スレイヤーで撃破100回 |
| 019 | フォグ状態の敵撃破 | 039 | ラッシュ発動60回 | 059 | 緊急修復64回 | 079 | 連続ノーダウン撃破64回 | 099 | 連続ノーダウン撃破128回 |
| 020 | ノーダウン撃破数30 | 040 | ジャンプ攻撃で撃破255回 | 060 | 連続ノーダウン撃破32回 | 080 | ジャスト5分勝利 | 100 | ラッシュモード120秒継続 |




## フラッシュ・ミャリオットで合計ヒット数を稼げ!

034「敵の逃走妨害」はチンケ系のモンスターを相手に達成しよう。逃げ切るまでの時間は短いが「小型爆弾」を投げ続ければ確実に足止めできる。083「最大ダメージ99999」はリンクコンボの最後を「スキャッターコメット」で締めれば達成できる。このとき「クリティカル」のスキルをセットしておくのも忘れずに。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 最大ダメージ500 | 021 | 敵の背後からクリティカル | 041 | 落下中の敵にフラッシュ・ミャリオット | 061 | スティール成功50回 | 081 | サイトアウト50回 |
| 002 | 必殺技オンリー撃破 | 022 | 最大ダメージ4000 | 042 | 最大ダメージ30000 | 062 | 闘技場シングルバトル100勝 | 082 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 003 | 1人で10ヒット | 023 | 必殺技オンリー撃破20回 | 043 | 必殺技オンリー撃破70回 | 063 | 最大ダメージ50000 | 083 | 最大ダメージ99999 |
| 004 | 起き上がり攻撃で撃破 | 024 | 敵の弱点部位を攻撃 | 044 | 闘技場シングルバトル50勝 | 064 | 必殺技オンリー撃破200回 | 084 | 必殺技オンリー撃破500回 |
| 005 | ヒット数合計1000 | 025 | バーサーク状態で撃破 | 045 | ヒット数合計10000 | 065 | かぼちゃ状態の敵撃破 | 085 | 連続ボードボーナス40回 |
| 006 | 最長戦闘時間5分 | 026 | 鳥系撃破数200 | 046 | 最長戦闘時間10分 | 066 | マックス・エクステンション3体に命中 | 086 | ガブリエ・セレスタ撃破 |
| 007 | 鳥系撃破数100 | 027 | ヒット数合計3000 | 047 | 連続アイテムHP回復30回 | 067 | 1体の敵にサイトアウト10回 | 087 | スクリュー・スパイクで撃破100回 |
| 008 | 必殺技でファーストアタック | 028 | アクセサリーをスティール | 048 | エア・サーカスで撃破100回 | 068 | ヒット数合計30000 | 088 | ヒット数合計99999 |
| 009 | 食べ物をスティール | 029 | ダメージ数7777 | 049 | ヒット数合計20000 | 069 | 武器をスティール | 089 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 010 | ダメージ数777 | 030 | スティール成功20回 | 050 | ガッツで戦闘不能回避30回 | 070 | 連続ガッツで戦闘不能回避5回 | 090 | 最長戦闘時間15分 |
| 011 | 最大ダメージ1000 | 031 | 鳥知識ドロップ数20 | 051 | スティール成功40回 | 071 | サイトアウト20回 | 091 | サイトアウト200回 |
| 012 | 背後攻撃で撃破 | 032 | 最大ダメージ10000 | 052 | 鳥知識ドロップ数50 | 072 | 鳥知識ドロップ数100 | 092 | 1体の敵にサイトアウト30回 |
| 013 | ラッシュ中に25ヒット | 033 | ガッツで戦闘不能回避10回 | 053 | 防具をスティール | 073 | 最大ダメージ70000 | 093 | 鳥知識ドロップ数255 |
| 014 | 連続アイテムHP回復20回 | 034 | 敵の逃走妨害 | 054 | 鳥系撃破数300 | 074 | 連続鳥知識ドロップ2回 | 094 | 1人で35ヒット |
| 015 | ラッシュ中に20回クリティカルヒット | 035 | 闘技場シングルバトル20勝 | 055 | 1人で25ヒット | 075 | 滞空時間合計60分 | 095 | 鳥系撃破数999 |
| 016 | ガッツで戦闘不能回避 | 036 | 立ち止まらずに勝利 | 056 | 戦闘中移動距離42.195km | 076 | 1人で30ヒット | 096 | ラッシュ中に120ヒット |
| 017 | 連続ボードボーナス10回 | 037 | 連続ボードボーナス20回 | 057 | 連続ジャンプ55回 | 077 | 鳥系撃破数500 | 097 | 連続ボードボーナス50回 |
| 018 | 足技オンリー撃破 | 038 | 起き上がり攻撃オンリー撃破 | 058 | ラッシュ中に55ヒット | 078 | 連続ガッツで戦闘不能回避10回 | 098 | 自分のコピーを撃破 |
| 019 | スティール成功10回 | 039 | 1人で20ヒット | 059 | 盗まれたフォル取り返し | 079 | マックス・エクステンション5体に命中 | 099 | サイトアウト1000回 |
| 020 | 1人で15ヒット | 040 | スティール成功30回 | 060 | 連続ボードボーナス30回 | 080 | ダメージ数77777 | 100 | ガブリエ・セレスタ10分撃破 |




## 覚えない属性魔法はファクターで補おう

069「4つの属性攻撃で撃破」は1体の敵に対して4つの属性攻撃を行う必要がある。ミュリアが使える呪紋は、水、雷、闇だけなのでもう1つはファクターかアイテムで補おう。095「1戦闘中に3回怒り発生」は怒りの発生確率が上がる「レイジ」のスキルをセットして、わざと味方を戦闘不能にさせればOK。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | ターゲットされずに勝利 | 021 | 毒状態のダメージで撃破 | 041 | 雷属性攻撃を吸収 | 061 | 怒り30回 | 081 | 魔物系撃破数500 |
| 002 | 雷属性呪紋で弱点属性攻撃 | 022 | 連続MP消費勝利10回 | 042 | 呪紋発動200回 | 062 | 水属性攻撃を吸収 | 082 | 連続0ダメージ40回 |
| 003 | 敵と至近距離で呪紋発動 | 023 | ヒーリングジャスト回復 | 043 | 連続呪紋詠唱成功50回 | 063 | アイテムオンリー撃破50回 | 083 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 004 | MP吸収合計200 | 024 | ライトニングブラスト3体に命中 | 044 | MP吸収合計30000 | 064 | 1戦闘中に2回怒り発生 | 084 | 8時間以上戦闘 |
| 005 | 密着攻撃オンリー撃破 | 025 | MP吸収合計5000 | 045 | 連続0ダメージ20回 | 065 | 連続ファーストエイド2回 | 085 | ダークイーターで撃破100回 |
| 006 | 怒り10回 | 026 | 呪紋オンリー撃破10回 | 046 | 最大ダメージ30000 | 066 | MP吸収合計70000 | 086 | 凍結破壊撃破数100 |
| 007 | 1時間以上戦闘 | 027 | 最大ダメージ4000 | 047 | 連続MP消費勝利30回 | 067 | 連続MP消費勝利50回 | 087 | 連続0ダメージ50回 |
| 008 | ラッシュ発動30回 | 028 | 闘技場シングルバトル20勝 | 048 | 最大ダメージ30000 | 068 | 連続0ダメージ30回 | 088 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 009 | 魔物系撃破数100 | 029 | 3時間以上戦闘 | 049 | 連続MP消費勝利30回 | 069 | 4つの属性攻撃で撃破 | 089 | ディープフリーズで3体を凍結 |
| 010 | アイテムオンリー撃破 | 030 | ラッシュ発動60回 | 050 | 魔物系撃破数300 | 070 | 最大ダメージ70000 | 090 | 連続呪紋詠唱成功100回 |
| 011 | 連続0ダメージ5回 | 031 | 3つの属性攻撃で撃破 | 051 | 5時間以上戦闘 | 071 | 闇属性攻撃を吸収 | 091 | 最大ダメージ99999 |
| 012 | 呪紋オンリー撃破 | 032 | 魔物知識ドロップ数20 | 052 | ラッシュ発動99回 | 072 | 7時間以上戦闘 | 092 | 9時間以上戦闘 |
| 013 | MP吸収合計1000 | 033 | 連続呪紋詠唱成功20回 | 053 | 魔物知識ドロップ数50 | 073 | ラッシュ発動150回 | 093 | ラッシュ発動255回 |
| 014 | 連続呪紋詠唱成功10回 | 034 | 詠唱無しで呪紋発動 | 054 | ディープフリーズで2体を凍結 | 074 | 魔物知識ドロップ数100 | 094 | 自分のコピーを撃破 |
| 015 | 最大ダメージ1000 | 035 | 怒り20回 | 055 | MP吸収合計50000 | 075 | 毒状態のダメージオンリー撃破 | 095 | 1戦闘中に3回怒り発生 |
| 016 | 水属性呪紋で弱点属性攻撃 | 036 | MP吸収合計10000 | 056 | 呪紋オンリー撃破100回 | 076 | 連続ガッツで戦闘不能回避10回 | 096 | 呪紋発動999回 |
| 017 | 2時間以上戦闘 | 037 | 闇属性呪紋で弱点属性攻撃 | 057 | 瀕死の4人にフェアリーヒール | 077 | 怒り40回 | 097 | 連続MP消費勝利100回 |
| 018 | バーサーク状態で撃破 | 038 | 4時間以上戦闘 | 058 | 最大ダメージ50000 | 078 | プラズマサイクロンで撃破100回 | 098 | 魔物知識ドロップ数255 |
| 019 | 凍結破壊撃破 | 039 | 闘技場シングルバトル50勝 | 059 | 闘技場シングルバトル100勝 | 079 | MP吸収合計99999 | 099 | 10時間以上戦闘 |
| 020 | 20m以上離れた敵撃破 | 040 | シャドウニードルで撃破100回 | 060 | 6時間以上戦闘 | 080 | 連続魔物知識ドロップ2回 | 100 | 魔物系撃破数999 |




## 回復される側のHPを調節しよう

071「1秒以内にレイズデッド」は戦闘不能になってから詠唱したのでは間に合わない。味方が戦闘不能になる前に先読みで使おう。086の「HP回復77777」は、誰でもいいので最大HPをファクターで77777になるように調節。その後、そのキャラを戦闘不能から「リザレクション」で復活させれば、確実に達成できる。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | HP回復777 | 021 | シャイニィランサーオンリー撃破 | 041 | 1戦闘中に10回HP回復呪紋詠唱 | 061 | 凍結状態の仲間を回復 | 081 | 戦闘不能の仲間を回復300回 |
| 002 | 武器攻撃オンリー撃破 | 022 | 風属性攻撃を吸収 | 042 | HP吸収合計8000 | 062 | 最大ダメージ70000 | 082 | 連続動物知識ドロップ2回 |
| 003 | 逃走成功20回 | 023 | 逃走成功60回 | 043 | 瀕死の4人にフェアリーヒール | 063 | HP吸収合計20000 | 083 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 004 | ジャンプ100回 | 024 | ジャンプ500回 | 044 | HP回復7777 | 064 | トルネード2体に命中 | 084 | HP吸収合計50000 |
| 005 | 敵の弱点部位を攻撃 | 025 | 光属性攻撃を吸収 | 045 | 滞空時間合計30分 | 065 | グロース重ねがけ4回 | 085 | ブラストハリケーンで撃破100回 |
| 006 | HP吸収合計3000 | 026 | 雷属性呪紋で弱点属性攻撃 | 046 | MP吸収合計1000 | 066 | 滞空時間合計60分 | 086 | HP回復77777 |
| 007 | 風属性呪紋で弱点属性攻撃 | 027 | 沈黙状態の仲間を回復 | 047 | 連続逃走成功10回 | 067 | MP吸収合計10000 | 087 | MP吸収合計50000 |
| 008 | 最大ダメージ1000 | 028 | 最大ダメージ10000 | 048 | ジャンプ1000回 | 068 | 連続逃走成功30回 | 088 | サタナイル撃破 |
| 009 | マヒ状態の仲間を回復 | 029 | HP吸収合計5000 | 049 | 戦闘中にかぼちゃ | 069 | ジャンプ2000回 | 089 | ジャンプ4444回 |
| 010 | ウィンドブレード3体に命中 | 030 | 動物知識ドロップ数20 | 050 | 闘技場シングルバトル50勝 | 070 | 連続ガッツで戦闘不能回避失敗10回 | 090 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 011 | 空中の敵撃破数10 | 031 | 空中の敵撃破数100 | 051 | かぼちゃ状態の仲間を回復 | 071 | 1秒以内にレイズデッド | 091 | ノーティスライト3体に命中 |
| 012 | 密着攻撃で撃破 | 032 | MP吸収合計200 | 052 | 最大ダメージ50000 | 072 | スタン状態を呪紋で回復 | 092 | 滞空時間合計90分 |
| 013 | 逃走成功40回 | 033 | 逃走成功100回 | 053 | HP吸収合計12000 | 073 | 闘技場シングルバトル100勝 | 093 | 動物知識ドロップ数255 |
| 014 | ジャンプ300回 | 034 | 凍結破壊撃破 | 054 | 動物知識ドロップ数50 | 074 | 最大ダメージ99999 | 094 | 戦闘中にかぼちゃ100回 |
| 015 | 動物系撃破数100 | 035 | ジャンプ777回 | 055 | 空中の敵撃破数500 | 075 | HP吸収合計30000 | 095 | MP吸収合計99999 |
| 016 | HP吸収合計4000 | 036 | 闘技場シングルバトル20勝 | 056 | MP吸収合計5000 | 076 | 動物知識ドロップ数100 | 096 | 自分のコピーを撃破 |
| 017 | 光属性呪紋で弱点属性攻撃 | 037 | 雷属性攻撃を吸収 | 057 | 連続逃走成功20回 | 077 | 空中の敵撃破数1000 | 097 | ジャンプ5555回 |
| 018 | 最大ダメージ4000 | 038 | 戦闘不能の仲間を回復20回 | 058 | ジャンプ1500回 | 078 | MP吸収合計30000 | 098 | 戦闘不能の仲間を回復999回 |
| 019 | 毒状態の仲間を回復 | 039 | 呪い状態の仲間を回復 | 059 | 動物系撃破数300 | 079 | 動物系撃破数500 | 099 | 動物系撃破数999 |
| 020 | 呪紋詠唱中に勝利 | 040 | 最大ダメージ30000 | 060 | 戦闘不能の仲間を回復99回 | 080 | ジャンプ3333回 | 100 | サタナイル5分撃破 |




## 「撃破数30000」を狙う場合は常時リーダー推奨

077「呪い状態の敵撃破数100」はエイルマットの武器に「小悪魔の呪符」を合成して「攻撃効果 呪い」のファクターをつければ、達成がラク。083「連続ドロップ無し20回」はモンスターがアイテムをドロップしない闘技場で達成しよう。090「オーバーキルダメージ90000」はラッシュコンボモードで達成可能だ。

| No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション | No | ミッション |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 挑発20回 | 021 | 最大ダメージ10000 | 041 | 撃破数666 | 061 | 闘技場シングルバトル100勝 | 081 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 002 | ダメージ数999 | 022 | サプライズアタック勝利30回 | 042 | ダメージ数44444 | 062 | ファーストアタック200回 | 082 | 連続虫知識ドロップ2回 |
| 003 | 最大ダメージ1000 | 023 | 闘技場シングルバトル20勝 | 043 | 虫系撃破数300 | 063 | 挑発200回 | 083 | 連続ドロップ無し20回 |
| 004 | 紙一重勝利HP5 | 024 | 最大ダメージ20000 | 044 | 最大ダメージ50000 | 064 | 最大ダメージ99999 | 084 | 連続ガード30回 |
| 005 | 一撃撃破10回 | 025 | 紙一重勝利HP4 | 045 | サプライズアタック勝利60回 | 065 | オーバーキルダメージ30000 | 085 | 連続一撃撃破50回 |
| 006 | 虫系撃破数100 | 026 | 一撃撃破100回 | 046 | 連続一撃撃破10回 | 066 | 連続一撃撃破30回 | 086 | 虫系撃破数999 |
| 007 | サイトアウト20回 | 027 | 呪い状態の敵撃破 | 047 | 敵全員逃走 | 067 | 撃破数4444 | 087 | 紙一重勝利HP1 |
| 008 | ダウン攻撃で撃破 | 028 | 撃破数200 | 048 | 紙一重勝利HP3 | 068 | 紙一重勝利HP2 | 088 | 自分のコピーを撃破 |
| 009 | 撃破数108 | 029 | ダメージ数9999 | 049 | バーサーク5分継続 | 069 | 虫系撃破数500 | 089 | 撃破数15000 |
| 010 | ファーストアタック30回 | 030 | 撃破数400 | 050 | ロックレイン8ヒット | 070 | バトルリーダー120分 | 090 | オーバーキルダメージ90000 |
| 011 | 連続勝利30回 | 031 | 虫知識ドロップ数20 | 051 | 虫知識ドロップ数50 | 071 | 虫系知識ドロップ数100 | 091 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 012 | バーサーク状態で撃破 | 032 | 連続ノーダメージ勝利10回 | 052 | 連続ノーダメージ勝利20回 | 072 | サプライズアタック勝利100回 | 092 | 挑発300回 |
| 013 | 最大ダメージ4000 | 033 | 挑発100回 | 053 | 撃破数1000 | 073 | 闘技場シングルバトル150勝 | 093 | ファーストアタック500回 |
| 014 | チンケな者ども瞬殺 | 034 | 最大ダメージ30000 | 054 | 連続ガード15回 | 074 | チンケな者ども瞬殺数100 | 094 | ガブリエ・セレスタ挑発10回 |
| 015 | 一撃撃破40回 | 035 | ファーストアタック100回 | 055 | 連続一撃撃破20回 | 075 | 連続一撃撃破40回 | 095 | 連続一撃撃破60回 |
| 016 | ダメージ数4444 | 036 | 一撃撃破300回 | 056 | 最大ダメージ70000 | 076 | ファーストアタック300回 | 096 | 虫知識ドロップ数255 |
| 017 | 呪紋オンリー撃破 | 037 | チンケな者ども瞬殺数50 | 057 | 連続ドロップ無し10回 | 077 | 呪い状態の敵撃破数100 | 097 | イセリア・クィーン挑発10回 |
| 018 | サイトアウト50回 | 038 | サイトアウト200回 | 058 | サイトアウト1000回 | 078 | 連続ガード20回 | 098 | 撃破数30000 |
| 019 | バーサーク2分継続 | 039 | 闘技場シングルバトル50勝 | 059 | 連続同数ダメージ2回 | 079 | 撃破数8000 | 099 | HP回復せずに100連勝 |
| 020 | ラッシュ中の敵撃破 | 040 | 背後攻撃で撃破 | 060 | 撃破数2000 | 080 | HP回復せずに50連勝 | 100 | HPが5%以下のまま撃破100回 |

**キャラクター育成指南⑥ メリクル**

攻撃の手数が多いだけでなく、ATKも高いので最強クラスの強さを誇るメリクル。「スタン」や「クリティカル」、「精神集中」などのスキルを覚えさせることで、さらに強くなる。必殺技は「スキャッター・コメット」が強力。スキルレベルを10まで上げれば、最大ダメージ99999も比較的ラクに出すことができる。ほかには「対空攻撃」や追い打ちで使える「ローリング・アタック」も強化しておいて損はない。



# 隠しダンジョン

**本編クリア後に挑戦できる2つのダンジョン!**

**強力な敵が潜んでいる隠しダンジョン。プレイヤーを待ち受ける難解な仕掛けと絶対的な強さを誇るボスを攻略!**

## ▶▶七星の洞窟

「不死なる龍」を倒して「闇のリング」を入手すれば挑むことができるダンジョン。ボスはもちろんザコもケタ違いに強いので、各種回復アイテムを20個ずつ購入or作成してから挑もう。深層には2枚の羽を持つボス、ガブリエ・セレスタがいるが、1度倒すと4枚の羽に、2度目以降は6枚の羽となり、それぞれパラメータがアップした状態で登場する。

### Point 1 ダンジョンの構造を理解しよう

1Fから深層までの全9フロアで構成された七星の洞窟。B7までは「ストーンピース」を集めてエレベータで移動できる範囲を増やしていく。そしてB7で「星ノ柄杓」を手に入れると、B1からB7のフロアごとに「○ナル星」という名の星が手に入るので、戻って7つの星を集めよう。これらをB7にあるくぼみにはめるとワープ装置が起動。深層への道が開かれ、ガブリエ・セレスタと戦うことが可能になる。ちなみに、ガブリエ・セレスタを倒すと各フロアの敵が復活し、再挑戦できるようになる。

七星の洞窟の構造




### Point 2 通路を塞いでいる岩をどかそう

B3以降のフロア（B3、B5、B6、B7）では、通路を塞ぐ岩が出現する。これは紋章が描かれている面を調べることで押し込むことができる。マップ上では道が開けているのに先へ進めない場合はこの岩が邪魔していることになるので、回り込んで光っている部分を探し、岩をどかそう。ちなみに、この岩はフロアを移動すると、また元の位置へと戻ってしまう。B7で「星ノ柄杓」を入手したあと、再び各フロアの星を集めに前のフロアに戻る場合は、もう1度岩を移動して進路を作る必要があることを覚えておこう。



▲通路の邪魔となっている岩は、光っている方向からしか押すことはできない。

### ボスワンポイント攻略

#### B1 テンプルガーダー

テンプルガーダーはサイトアウトカウンターを持っている。しかし、ダウン中にも攻撃を当てることができ、そこからさらに再度ダウンさせることが可能。そのため、サイトアウトは使わずに通常の攻撃で押し切ってしまうのが得策だ。敵の攻撃では遠距離からの「ワイドレーザー」と「誘導ミサイル」が少しやっかいだが、弱点の雷属性で攻め続ければ問題ないだろう。

#### B2 ワシレンジャー（青、白、黒、赤）

4人の攻撃手段は同じだが、HPや弱点が異なる。まずは最もHPの少ない赤（火弱点）を倒し、その後は白（光弱点）と黒（闇弱点）を狙い、最後に最もHPの多い青（水弱点）にトドメを刺すといい。4人ともスタン耐性が低いので、バッカスの「サンダー・アーム」などが効果的。なお、赤と白は敵全体を強化するファクターを持つので「ヴォイド」で無効化しよう。

#### B3 サハリエル・ツヴァイ

サハリエル・ツヴァイは、Act3の制御タワーで戦ったサハリエルと同様の戦略で勝てる。「Vビーム」や「ボルティックブラスト」を放つときにコアが露出するので、そこを弱点の水属性か雷属性で攻撃しよう。またATKが高いため、「火炎放射」や「ミサイル」による攻撃が脅威だが、これは「火属性のダメージを吸収」のファクターをつければ無効化できる。

#### B4 レイミコピー、サラコピー、エイルマットコピー

レイミ、サラ、エイルマットの能力を持つコピー達。まずは最もHPが少なく、回復呪紋を使ってくるサラコピーを倒そう。そして次はレイミを狙い、最後に最もHPがあるエイルマットを倒すといい。また、各コピーは同名のキャラクターでトドメを刺せばアーツコレクションを達成することができる。余裕があれば、パーティメンバーを切り替えて狙ってみよう。

#### B5 タミエル・グラッジ

タミエル・グラッジは4体のお供を従えている。しかし、これらを先にすべて倒してしまうと「リザレクション」で復活してくるので、お供を1体だけ残してタミエル・グラッジを攻撃しよう。また、タミエル・グラッジはマヒ、呪い、沈黙などのやっかいな状態異常攻撃を使うため、事前にこれらの状態異常を無効化できるアクセサリーを装備してから戦闘に臨みたい。

#### B6 カスタムドラグーン、カスタムニュート

2体の敵が相手となる。まずはサイトアウトカウンターを持たないカスタムドラグーンを狙おう。この敵にサイトアウトを成功させると正面のハッチが開き、パイロットが中から出てくることがある。そこを攻撃すれば、「ガードレス」で普段はのけぞらないカスタムドラグーンを例外的にのけぞらせることが可能となるので、積極的に追撃を狙っていこう。

#### B7 ドゥーム・バラキエル

Act2の星の船で戦ったバラキエルと同じ戦法で戦えば問題ない。「フリージングサークル」や「ドラゴントルネード」を使ったときに弱点である尻尾のコアが露出するので、そのスキを狙っていこう。また、特定の技なら、空中にいるときにも尻尾を狙うことができる。バッカスの「フォース・ブレイカー」など、空中に届く火属性の技でダメージを与えていこう！

#### 深層 ガブリエ・セレスタ

今までのボスとはケタ違いに強い。距離を取ったまま戦えるキャラクターで戦おう。「横振り」や「S・フラッシュ・チャリオット」は敵の正面に立たなければかわしやすく、「槍の墓標」と「インディスクリミネイトネス」は距離を取れば対処可能だ。また、それぞれの技には、マヒとヴォイドの追加効果があるので、しっかり準備を行っておくように！

## ▶▶ワンダリングダンジョン




▲入るたびにフロアの構造が変化する特殊なダンジョンだ。

ワンダリングダンジョンは、入るたびに地形や仕掛け、宝箱などが変わるランダムダンジョン。敵が強いのはもちろん、七星の洞窟のようにクリアしたフロアが飛ばせないほか、途中のセーブも不可能となっている。ユーズアイテムや料理は持てるだけ持ち込むようにして、できればレベルキャップも外したいところだ。

### Point 1 各フロアの課題をクリアしよう

ワンダリングダンジョン内で次のフロアへ進むためには、石碑の課題をクリアする必要がある。ここでは4種類存在する課題をそれぞれ攻略する。突入前にチェックしておこう！

#### 忌わしき魔晶を滅せよ

フロア内にあるすべての魔晶を消滅させる課題。色が異なる7種類の魔晶はそれぞれに対応した「バニッシュリング」で消すことが可能だ。リチャージ数が無くなったらリムルのスキル「リチャージ」で回復させよう。

#### ○○のジオ・ストーンを捧げよ

宝箱やモンスターのドロップから貴重品の「ジオ・ストーン」を集めて、石碑に捧げる課題。モンスターから集めるときは、「魔物知識」や「動物知識」といったモンスターに対応した知識が必要なので、覚えておこう。

#### 我が刺客を討て！

石碑を調べたとたんに敵との連続バトルが発生。無事に勝つことができれば課題クリアとなる。レイドアタックは少なくて4回、多いときには9回も発生するのでバトル中もしっかり回復を怠らないようにしよう。

#### セラフィックドールを我に示せ

偶数のフロアは必ずこの課題となる。各フロアに潜むボスを倒すと「セラフィックドール」を入手することができ、課題クリアとなる。ちなみに、各ボスの攻略法は下記に掲載するのでそちらを参考にしてもらいたい。

### Point 2 「サン玉リア」を利用しよう

ワンダリングダンジョン内では、まれにサンタクロースの格好をした行商星人惨太が登場する。彼からは「ラッシュゲージ増加量+3」や「マヒ無効」を持つ便利な腕アクセサリー「トライエンブレム」のほか、さまざまな貴重アイテムを購入することが可能。また、「バニッシュストーン」も売っているので、ここで補充しておきたい。

### ボスワンポイント攻略

#### B2 サイナード古代種

「エクスプロージョン」や「ディープフリーズ」などの呪紋を詠唱なしで使ってくる。メリクルなど、接近戦が得意なキャラクターを操作して呪紋を使わせないように戦おう。

#### B3 リングビースト

リングビーストのほかにリザードタイラントが2体登場する。この敵を放っておくと「ヒーリング」でHPを回復されてしまうので、こちらから先に倒してしまおう。

#### B6 キメラビースト

攻撃にマヒの追加効果を持つものが多いので対策してから挑もう。また、お供のハイスペルマスター2体は呪紋を連発してくるので、さっさと殲滅してしまおう。

#### B8 アルマロス不完全体

ストーリー本編で戦ったアルマロスのステータスが上がっただけなので、恐れる相手ではない。HPが60%以下になるとコアが露出するので、回り込んで攻撃を叩き込もう。

#### B10 真・アルマロスII

ともに出現するブラッドテイルが「サイレンス」を使用してくるので、アクセサリーで対処。また、真・アルマロスには「ヴォイド」をかけてファクターを無効化しよう。

#### B12 ヤサグレドラゴン

サイトアウトカウンターを持たないので、比較的ラクに倒すことができる。また、動きが鈍く近距離攻撃が多いので、レイミやバッカスなど、遠距離攻撃のキャラで戦うのも手。

#### B14 星のコカビィ

聖域で戦ったコカビエルがパワーアップした相手。戦い方は同じで、「補給」を行ったら光るビットを攻撃すればいい。弱点の闇属性でダメージを与えれば効果的だ。

#### B16 エッジコピー、バッカスコピー、ミュリアコピー

3体のコピーと戦うことになるが、1番脅威なのは呪紋を詠唱なしで使用してくるミュリアコピー。まずは彼女を倒し、あとは残った2人を各個撃破していこう。

#### B18 フェイズコピー、メリクルコピー、リムルコピー

フェイズコピーとリムルコピーの2体が詠唱なしで呪紋を使うので、なるべく先に倒してしまいたい。メリクルコピーを含め、どのコピーもHPが低いので短期決戦を狙おう。

#### B20 イセリア・クィーン

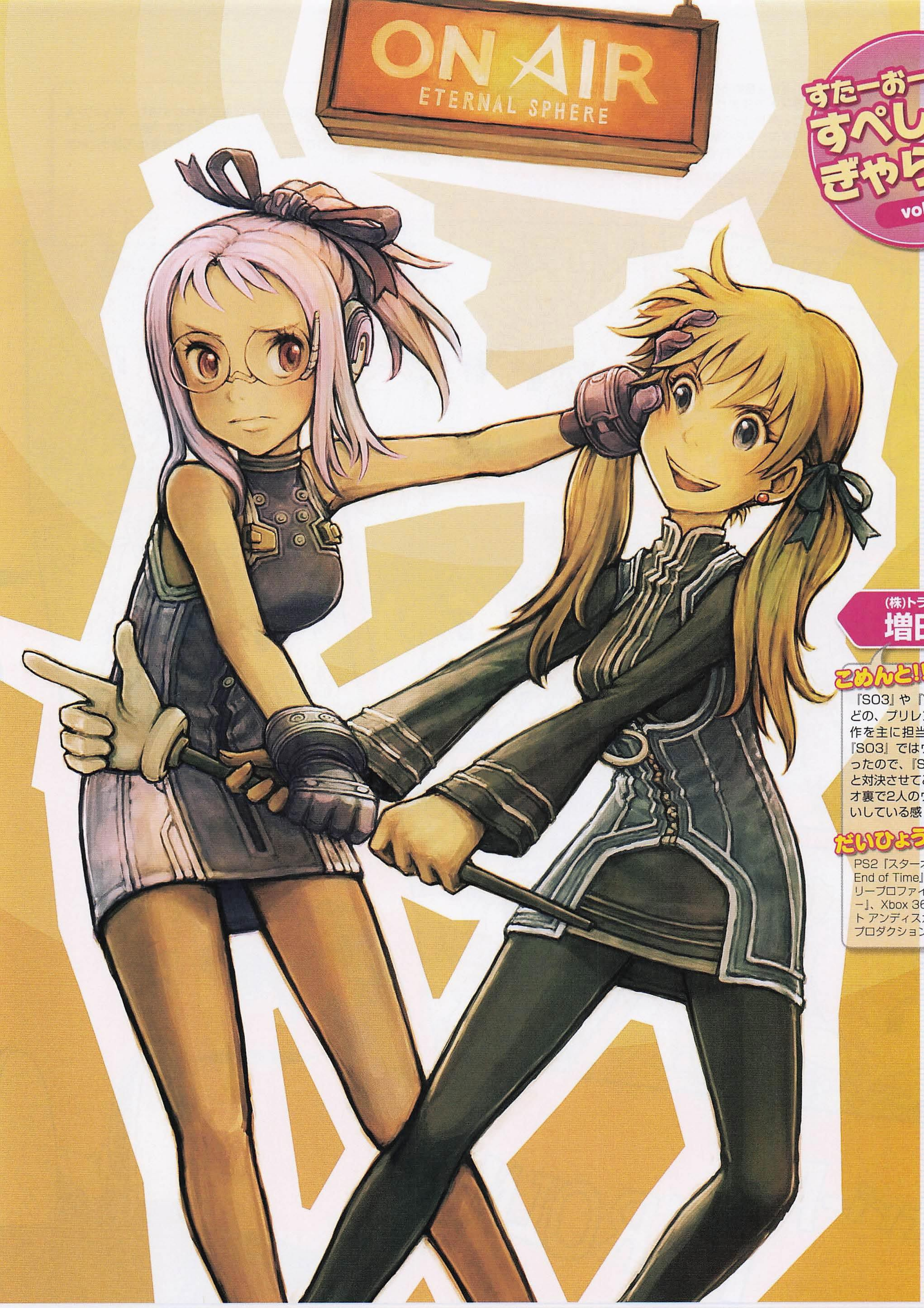
一番怖いのはHPが60%になると使用してくる「スーパーノヴァ」。一気に全滅しないように、「フェイントボトル」を使って無敵にしておくなどの保険をかけておこう。

### キャラクター育成指南⑦ ミュリア



ミュリアは呪紋のエキスパート。「早口」のスキルレベルを上げて詠唱時間を短縮させるのがカギだ。使える属性は水、雷、闇の3属性と無属性の計4種類。凍結の追加効果がある氷属性の呪紋が強力なので「アイスニードル」などのスキルレベルを優先的に上げておくといいだろう。また、回復要員として「リフレクション」や「フェアリーヒール」のスキルレベルも上げておきたい。

# すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい vol.10




(株)トライエース
**増田幸紀氏**

**こめんと!!**

『SO3』や『VP2』、『IUD』などの、プリレンダムービーの制作を主に担当していました。『SO3』ではウェルチが好きだったので、『SO4』のウェルチと対決させてみました。スタジオ裏で2人のウェルチが出番争いしている感じです。

**だいひょうさく!!**

PS2『スターオーシャン Till the End of Time』、PS2『ヴァルキリープロファイル2 －シルメリア－』、Xbox 360『インフィニット アンディスカバリー』ムービープロダクション

好評の描き下ろし企画もついに最終回！ 今回は、2人のウェルチによる骨肉の争い(!?)を描くコミカルなイラストと、トライエース作品のヒロイン達の共演イラストを掲載。出番争いで指差し棒を奪い合う『SO3』と『SO4』のウェルチ。どちらが勝利して出てきても、うるさくなること間違いなし!?

**キャラクター育成指南⑧** サラ

サラの真価は、「フェアリーライト」や「リザレクション」といった、彼女にしか使えない強力な回復呪紋にある。これらのスキルレベルは、積極的に上げておくといいだろう。また、回復の要となる彼女は、敵に倒されないことも重要となる。「HPブースト」や「エナジーシールド」を修得＆強化させて、少しでも戦闘不能になる可能性を下げておこう。

PS3

# すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい vol.11

トリを務めるのは、美少女たちがそろいぶみとなる豪華イラストで決まり！ 『SO』シリーズのみならず、『VP』シリーズや『インフィニット アンディスカバリー』など、トライエースの代表作からヒロインが集まりました。そんななか、どうしてもイセリアさんに目がいくのはご愛嬌？

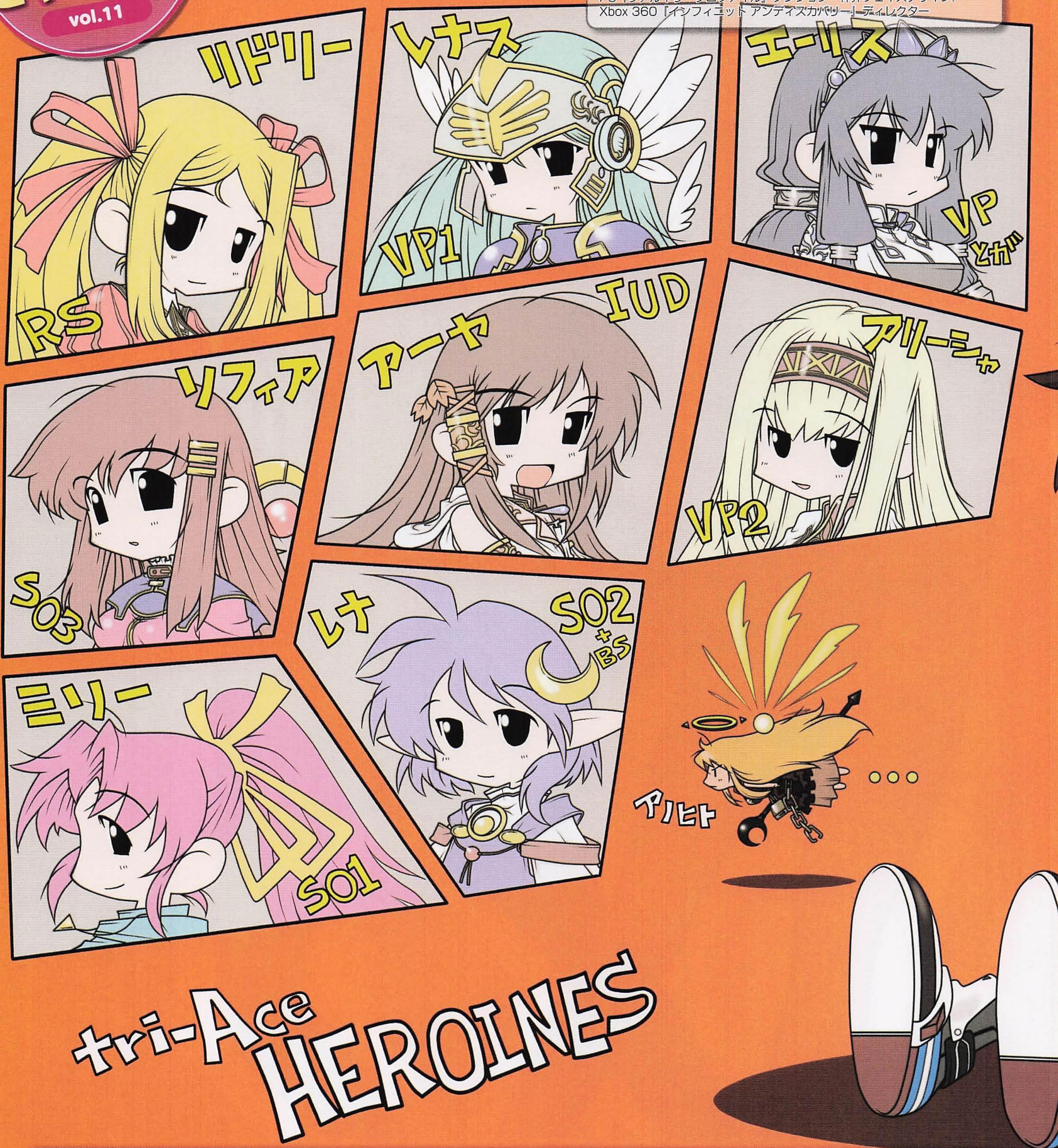
(株)トライエース **小川浩**氏

**こめんと!!**

仕事で絵を描くのはPSの『VP』以来になりますので、なんだか恥かしいですね。『SO』も、SFC版の発売から13年が経ち、PS3というまた新たな舞台での登場となります。さまざまな変化を遂げた新世代の『SO』を楽しんでいただけたら幸いです。

**だいひょうさく!!**

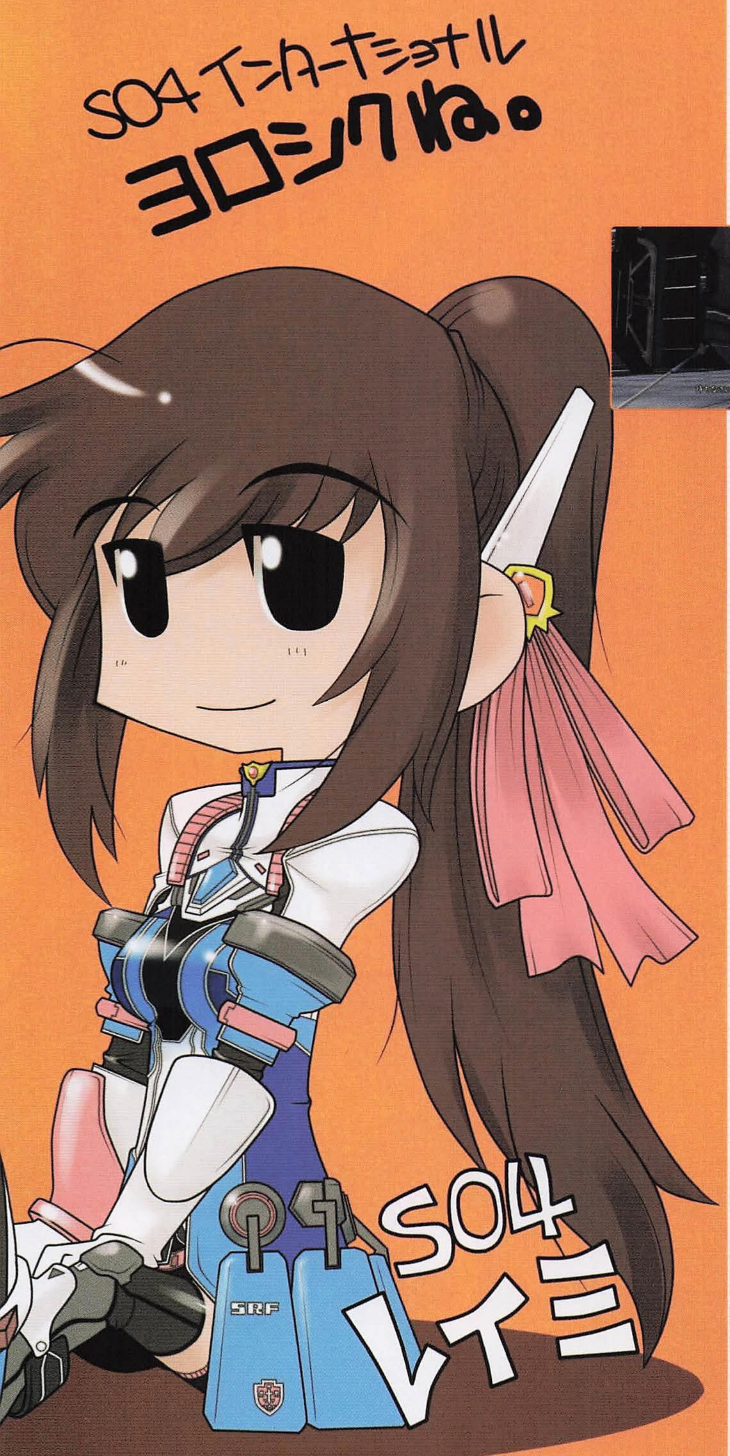
PS『ヴァルキリープロファイル』ダンジョン・神界フェイズデザイン／Xbox 360『インフィニット アンディスカバリー』ディレクター




**キャラクター育成指南⑨** エイルマット

高いATKとHIT、さらに攻撃範囲の広さが魅力であるエイルマット。「ATKブースト」や「クリティカル」、「スタン」などのスキルを強化して、パーティにおける攻撃役の要にしたいところだ。また、エイルマットはフェイズと同様に呪紋を使用することが可能。なかでも、ダウンした敵に追い討ちをかけることができる「ロックレイン」が便利なので、スキルレベルを上げておくといいだろう。




SO4 LOVE 愛 FOREVER

# わたしのおきにいり。MY FAVORITE△△△

## 攻略班ライター陣が語る「ココが好きだよ『SO4』!」

ゲームをクリアしてなお、豊富なやり込み要素を遊びまくっている攻略班のライター達。いったい本作の何が、こんなにも彼らを惹きつけたというのか？　攻略も最終回ということで、皆に『SO4』へのアツい想いを語ってもらった！

### LOVE 1 やっぱりプライベートアクション(PA)が好きッ!

**ライターA**：『SO』といえば、やっぱPAッスかねぇ。今回は「PAチェーン」でPAがどんどん派生していくし。1回のプレイで全部見られないから、気になってついつい繰り返し遊んでしまうッス。

**ライターB**：レイミ×エッジのラブラブPAとか、バッカスとエッジのチェス対決PAとか、本編とは関係なしに楽しめるPAが好きです。キャラ好きとしてはとにかく見どころが多いんですよ、今回のPAは!!

#### ライターAのフェイバリットPA!

**シャワールームにて**

**発生条件** EnⅡ(アナザーアース)への航行中 カルナス：女性シャワールーム



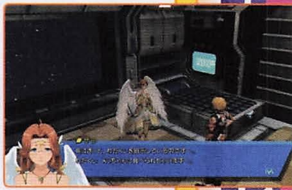
レイミの入浴中に女性シャワールームへ入ってしまったエッジ。バレかけたところを猫の鳴き声でごまかそうとする、青春ドラマ（つーかラブコメ？）的なベタ展開に、思わずニヤケるッス！

#### ライターBのフェイバリットPA!

**サラの予知夢**

**発生条件** EnⅡへの航行中 カルナス：サラの部屋

このあと2つのPAに派生して、サラとメリクルの捕食戦争が描かれます（選択肢「……ありえるかも」を選ぶと派生する)。オチのヒントはズバリ「猫じゃらし」。最高に笑えるので必見です！



### LOVE 2 やっぱりアイテムクリエイション(IC)が好きッ!!

**ライターC**：ICの種類がとにかく多いから、攻略班としては、やり込み魂をくすぐられるね。

**ライターD**：なにせ、約300種類だからね。なかには攻略が格段にラクになる便利なICなんかもあるから、使いこなさないとソンだよ。

**ライターC**：使わないと損というか、使えば使うほどお得って感じ？

#### ライターCのフェイバリットIC!!

**親子丼**

**レシピ** 獣の生肉×1＋特製割下×1＋白米×2＋万能タマゴ×1

使用してから3戦のあいだ獲得経験値が増えるのがうれしすぎ。ボス戦前に必ず食べてた。素材はレムリックでそろうし、序盤から気兼ねなく使えるってのが最高ッ！



#### ライターDのフェイバリットIC!!

**スレイヤーバングル**

**レシピ** プラチナ×4+ブラクテアート×1＋サンダーエレメント×4

装備するだけで武器による攻撃のヒット数が1増える、攻略的にガチな腕アクセサリー。前衛には、常にコイツを装備させてガシガシ斬りまくり。超気持ちイイ!!



### LOVE 3 やっぱりピックポケット(PP)が好きッ!!!

**ライターA**：アイテムを盗むことで、その人の人物像が浮き彫りになるのがおもしろいッス。死にそこなったことを嘆く兵士が、リバースドールを持ってたりとか……。

**ライターB**：めちゃ生きたがってるじゃん、そいつ（笑)。PPしないとわからないエピソードを見つける快感。ぜひ試してみてほしいです。

#### ライターAのフェイバリットPP!!!

**運命を信じる女性 カテリーナ**

**居場所** EnⅡ：セントラルシティ

「運命を信じてます」と宣言する女性にPPを敢行！ギャンブルベリィを盗めちゃうあたり、どんだけ運任せな人生なんスかとツッコミたい!!



#### ライターBのフェイバリットPP!!!

**自己暗示にかかった男**

**居場所** 惑星バロックダーク：死滅の峡谷

恐怖を振り払うかのように勝利の暗示をかけまくる男性から、ハイパーボトルをPP！このアイテム、何かよからぬ成分でも入ってない!?



### 『エストポリス』&『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』缶バッジを全20名にプレゼント!!




**応募方法**

DS『エストポリス』とPS3『SO4』がセットになった特製缶バッジを、本誌読者20名にプレゼント！ハガキに氏名・住所・電話番号を書き、以下の宛先まで。
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部
「エストポリス＆SO4缶バッジ」係行

応募のしめ切りは2010年4月22日（当日消印有効）

**ただいま絶賛プレイ中!!**

や、焼きすぎぃいいいっ！　どうも、担当ライターのカワチです。Xbox 360版に続き、ようやっとPS3版でもイセリア・クィーンを倒すことができました。とはいえ、アーツコレクションはまだ半分しか埋まっていないですし、「Chaos Level」も未挑戦。まだまだやることがありますなぁ。あ、そうだ。せっかくだから2周目は英語ボイスでプレイしようかしらん。

（カワチ／プレイ時間：100時間）

KAMUROCHO 24

# KMR24

## 神室町の24時間を遊び尽くす！煩悩全開情報ペーパー

神室町のショップ＆プレイスポット＆秘密のアレ

## 54カ所を完全網羅

『龍が如く4 伝説を継ぐもの』（以下『龍4』）がついに発売！東京・神室町を舞台に、裏社会で巻き起こる事件と、その事件にからみ合う4人の主人公達の人間ドラマを描いた本作。物語も気になるところだが、今回は神室町にスポットを当て、この街で遊び尽くすためのガイドをお届けしよう！

龍が如く4 伝説を継ぐもの

3月号 MARCH 2010

TAKE FREE



大好評企画！
### 神室町ナックルズ

■噂のアソコへ潜入！

闇社会にかかわる重要施設へ潜入レポート！本紙記者だけがつかんだマル秘情報をお届け!!

■コインロッカーの鍵の謎に迫る！

神室町にちらばる謎の鍵。果たして封印されたコインロッカーの中には何が隠されている!?

日本最大の歓楽街
# 神室町プレイスポット大攻略

最高のドラマが巻き起こる舞台にして、最大の遊び場である東京・神室町。そんな神室町を構成する飲食店やプレイスポットなど、ありとあらゆる施設を網羅！ もちろんミニゲームの攻略やコインロッカーの鍵の場所など、知りたい情報が満載!!

**龍が如く4** 伝説を継ぐもの

発売中（2010年3月18日発売） ¥7,980（税込）

| PS3 | | | |
|---|---|---|---|
| | ジャンル | A・AVG（ハードボイルド アクション・アドベンチャー） | ACT |
| | メーカー | セガ | 育成 |
| | 備考 | プレイ人数：1人用 | |

# 神室町完全網羅! MAP&お店リストを掲載

数ある神室町の施設のなかでも、代表的な54カ所のスポットがひと目でわかるエリアマップを掲載。これで今日から神室通!

## Area MAP　神室町

左の地図に記された施設の色は、オレンジ色＝飲食店、黄色＝販売店、紫色＝プレイスポット、ピンク色＝ナイトスポット、水色＝重要施設というように色分けされている。また、カムチカなどの別マップには、マップに記載された㋐～㋞から、同じカタカナへ移動できる。

### 地上

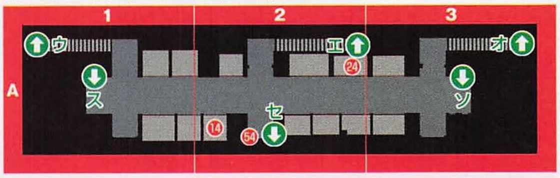



### スポットリスト

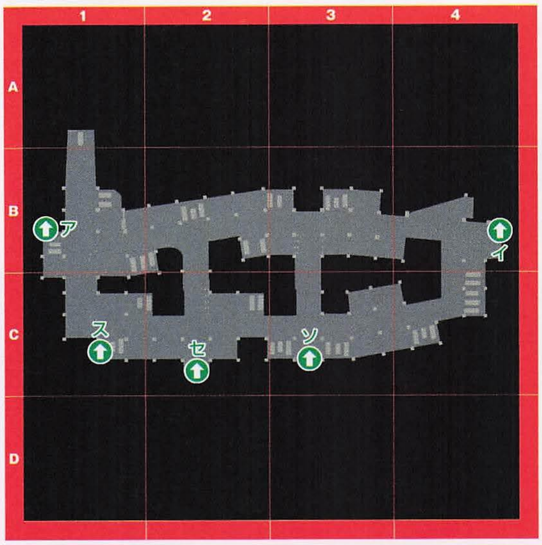
| 番号 | MAP座標 | 名称 | 番号 | MAP座標 | 名称 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 地上F-3 | 喫茶アルプス | 28 | 地上D-2 | ボルケーノ |
| 2 | 地上D-2 | 松屋　天下一通り店 | 29 | 地上F-4 | 将天 |
| 3 | 地上D-3 | 松屋　泰平通り店 | 30 | 地上E-3 | クラブセガ　中道通り店 |
| 4 | 地上F-3 | 和民 | 31 | 地上C-2 | クラブセガ　劇場前店 |
| 5 | 地上D-2 | ジェラテリア　神室 | 32 | 地上F-3 | 六蘭荘 |
| 6 | 地上D-5 | シェラック | 33 | 地上E-4 | カラオケ館 |
| 7 | 地上D-5 | 亜天使 | 34 | 地上B-2 | 吉田バッティングセンター |
| 8 | 地上E-3 | スマイルバーガー | 35 | 地上C-1 | マッハボウル |
| 9 | 地上D-4 | バンタム | 36 | 地上B-4 | 神室　湯乃園 |
| 10 | 地上E-3 | プロント | 37 | 神室町外 | ゴルフ場 |
| 11 | 地上E-4 | 九州一番星 | 38 | 神室町外 | 埠頭 |
| 12 | 地上F-2 | 寿司吟 | 39 | 地上D-3 | エリーゼ |
| 13 | 地上C-4 | 韓来 | 40 | 地上C-4 | JeweL |
| 14 | 地下A-2 | Cuez　BAR | 41 | 地上E-4 | SHINE |
| 15 | 地上B-2 | Mストア | 42 | 地上E-5 | ラブインハート |
| 16 | 地上E-2 | ポッポ　天下一通り店 | 43 | 地上E-4 | エイジア |
| 17 | 地上F-4 | ポッポ　昭和通り店 | 44 | 地上C-3 | MEB |
| 18 | 地上E-3 | ポッポ　中道通り裏店 | 45 | 地上E-2 | ニューセレナビル |
| 19 | 地上C-4 | ビーム | 46 | 地上D-2 | 柄本医院 |
| 20 | 地上F-3 | えびすや | 47 | 地上B-4 | 神室町ヒルズ（西公園） |
| 21 | 地上F-3 | ドン・キホーテ | 48 | 地上E-2 | 第三公園 |
| 22 | 地上F-4 | ル・マルシェ | 49 | 地上D-3 | ミレニアムタワー |
| 23 | 地上E-4 | ことぶき薬局 | 50 | 地上E-2 | スターダスト |
| 24 | 地下A-2 | マイルストーン | 51 | 地上F-2 | ナオミの館 |
| 25 | 東屋上B-2 | 武器屋 | 52 | 西屋上A-1 | 修行場：西郷 |
| 26 | 地上C-5 | ワークス上山 | 53 | 地上D-3 | 泰平通りコインロッカー |
| 27 | 地上B-3 | 龍宮城 | 54 | 神室地下街A-2 | 神室地下街コインロッカー |

※㊲㊳へはタクシーでのみ移動可能。

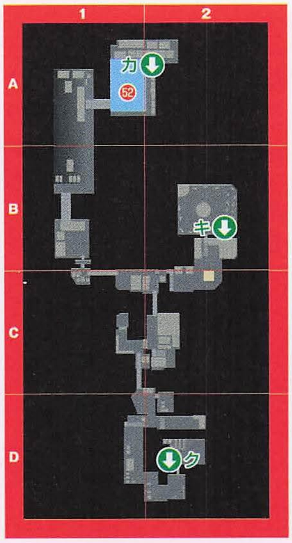
### 神室地下街（カムチカ）



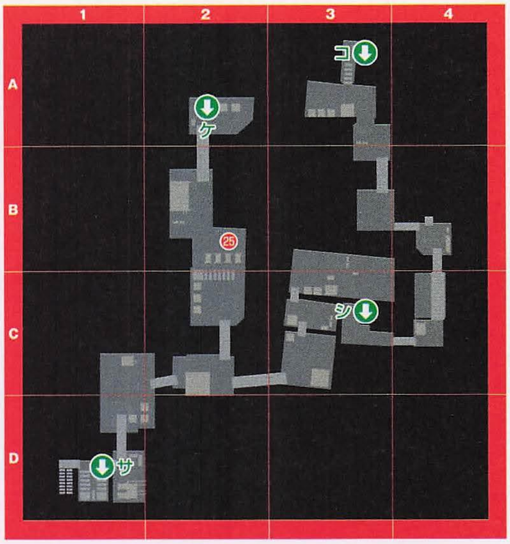
### 地下駐車場



### 西屋上



### 東屋上



**マップの見方**　□:飲食店　□:販売店　□:プレイスポット　□:ナイトスポット　□:重要施設　Ⓢ:セーブポイント　タクシー乗り場

おいしいゴハンが食べたい!

# 飲食店

ちょっと一品、ガッツリ特盛り、ときには酔いたい夜もある……ニーズに合わせたお店選び!

## ①喫茶アルプス

地上F-3 / 中道通り / 平均予算800円 / 喫茶・軽食 / 軽食あり

### 神室町に息づく歴史深いコーヒーの味

どこか懐かしい入り口から店内に入ると、そこは安らぎの空間。酸味あふれる味わいのコーヒーは3種類を取り揃えているほか、デザートや軽食も充実。過去に殺人事件の現場として話題になりました。



## ②松屋　天下一通り店

地上D-2 / 天下一通り / 平均予算500円 / 牛めし / テイクアウトあり

## ③松屋　泰平通り店

地上D-3 / 泰平通り / 平均予算500円 / 牛めし / テイクアウトあり

### ガッツリ派も納得のスタンダードな味わい




神室町に2店舗を構える、みんなの食卓として名高い松屋。深夜、急にお腹が空いたときにも24時間営業で安心です。メニューは定番の牛めし、豚めし、さらには期間限定メニューなどもラインナップ。ひと口食べると元気があふれるおいしさはもちろん、なかには何やら体の芯が熱くなってくるメニューもあります。また、テイクアウト可能な商品として、オリジナルレトルトカレーも店内で販売中です。



## ④和民

地上F-3 / 中道通り / 平均予算1,200円 / アルコールあり / 居食屋 / 同伴可

### 豊かな食、楽しい時間を「居食屋」で過ごす

仲間とのパーティーや、大切な人との語らいなど、さまざまな時間を楽しく演出してくれる空間。生ビールをはじめとする豊富なドリンク類や、鶏の唐揚げといった定番メニューで心もお腹も大満足。デザートもあるので、甘党の女の子も安心です。キャバ嬢との同伴デートで利用する場合は、自分の体力にかかわらず、1回の食事で料理を好きなだけ頼めるというメリットも。






## ⑤ジェラテリア　神室

地上D-2 / 天下一通り / 平均予算280円 / ジェラート / テイクアウトなし

### ほてったカラダに冷たいジェラート

ジェラートの看板を目印に店内に入ると、8種類のジェラートラインナップ。冷たいアイスは酔い冷ましにも!



**限 限定!　黒いアイスあります!!**

「TOKYO★1週間」を持っていくと、漆黒の色合いながらフルーティな味わいのブラックアイスが味わえる!

## ⑥シェラック

地上D-5 / チャンピオン街 / 平均予算1,000円 / バー / アルコールあり

### 居心地のいい空間で素敵な酔いを満喫する

通をもうならせる20種類以上のアルコール。暗めの店内に入ると素敵なマスターが出迎えてくれます。知る人ぞ知る名店です。神室町の有名人も愛用しているので、意外な人物に出会えるかも。

## ⑦亜天使

地上D-5 / チャンピオン街 / 平均予算1,000円 / ニューハーフパブ / アルコールあり

### 夜の席を彩る期待の大型新人が入店!

店内に入ると、そこには非現実的な一夜を楽しませてくれる異空間が広がっています。ベテランのママ&キュートで個性的な新人のミチルちゃん(右写真)と充実した素敵な時間を過ごしましょう!



## ⑧スマイルバーガー

地上E-3 / 中道通り / 平均予算600円 / ハンバーガー / テイクアウトあり

### 神室町を代表するファーストフード店

スタンダードなハンバーガーから、マグロや角煮を挟んだものまでバラエティ豊かな品揃え。セットもあります。




**限 限定 カムロバーガー**

「TOKYO★1週間」を見せると神室町の雑踏をイメージしたメニューが!



## ⑨バンタム

地上D-4 / ミレニアムタワー東通り / 平均予算1,000円 / ダーツプレイ代:200円 / ダーツバー / アルコールあり

### ダーツを楽しみながらお酒が飲める

店内はオシャレな雰囲気で山崎やマッカランといった20種類以上の銘酒が揃っています。お酒を心行くまで楽しんだら、最新機種「DARTSLIVE2」でダーツタイム。ゆったりとした時間を過ごしたいオトナのデートスポットにおすすめの空間です。

**攻 同じ強さで狙い続ける**

アナログパッドを同じくらいの強さでかたむけ、弾くように離すと、必ず同じ場所に飛ぶ。その強さと狙いをつける場所を覚えよう。




## ⑩プロント

地上E-3 / 中道通り / 平均予算600円 / カフェ&バー / アルコールあり(夜のみ)

### 昼夜で別の顔を見せる洋風カフェ&バー

ミレニアムタワーから中道通りに入ってすぐの緑の看板が目印。昼はパスタなどの軽食を楽しめるカフェ、夜はお酒を楽しめるバーという2つの顔をもっている人気店です。




## ⑪九州一番星

地上E-4 / ピンク通り裏 / 平均予算850円 / ラーメン / テイクアウトなし

### 店主のこだわりを感じさせる白濁スープ

とんこつラーメンの本場、九州の味が神室町で味わえる人気店。豚のうまみが凝縮されたスープは他店ではなかなか味わえないものの、その味を近いところまで再現したカップ麺も話題になりました。




## ⑫寿司吟

地上F-2 / 昭和通り / 平均予算1,000円 / 寿司 / 同伴可

### 小気味いい口調の店主が握る本格江戸前寿司

新鮮な天然モノのネタを神室町で味わうならココ!　店主が語る魚のうんちくも江戸っ子らしく軽快です。




**限 格安限定メニューを味わおう**

「TOKYO★1週間」を持っていくと、格安で新鮮な魚が食べられる「限定 まかないばら寿司」を注文できる。

## ⑬韓来

地上C-4 / 七福通り東 / 平均予算1,500円 / 焼肉 / 同伴可

### 最上級の肉を楽しめる神室町人気NO.1の焼肉店

神室町の数ある焼肉店のなかでも、非常に人気が高い名店です。脂がのった特上カルビや特製ホルモンは絶品!



**限 限定肉を喰らう!**

「TOKYO★1週 間」を見せると、希少な「カタシン」を食べられる!

## ⑭Cuez BAR

地下A-2 / 神室地下街 / 平均予算800円 / アルコールあり / ビリヤードバー / 同伴可

### 今夜はお酒とビリヤードでオトナのひとときを

スコッチやバーボンといった通好みのお酒を楽しみながら、ビリヤードが楽しめる神室地下街のリラックス空間。ビリヤード初心者でも、ガイドのお兄さんが優しくレクチャーしてくれます♪　ちなみに、何度か通えばマスターと顔なじみになれるでしょう。

**攻 酔いには注意!**

酔っ払っている状態でビリヤードをすると視界がゆがみ、ショットの進行方向が見にくくなる。酔いを冷まそう。

**限 神室町のカクテル**

神室町の夜をイメージしたカクテルは「TOKYO★1週間」メニュー。



## 伝説の4人の座談会 —神室町を語る—

### 神室町はこれまでの5年間でどう変化したのか

**ホームレス**:神室町も変わったねぇ。いろんな店ができたし、そのぶんなくなった店も……。伝説の男もいなくなったしなぁ。
**鈴木**:ワイがいた頃よりも、景色が鮮明に見えるのぉ。
**ダニ村**:たぶん鈴木さんの視力がよくなったんでしょう。
**鈴木**:そうかのぉ、昔は人が角ばって見えてたからのぉ。
**キュウリ**:俺もそうだ。
**ホームレス**:あ……あなたは「堂島のカッパ」として神室町の生ける伝説になったキュウリカズマさん!
**ダニ村**:「寿司吟」のカッパ巻きを食べ尽くしたというあの!?
**キュウリ**:昔のことだ……。
**鈴木**:キャバクラにカッパ巻きを持参したというのは本当か?
**キュウリ**:ああ。
**ホームレス**:これは本物だぜ……。あぁそうだ、キャバクラといえば、1年前にあった「Club Koakuma」ってのはどうした?
**ダニ村**:「JeweL」になりましたね。「club ageha」も、「SHINE」になりましたし。
**鈴木**:神室町の人間は飽きっぽいからのぉ。大方売上が下がって土地を売り払ったんじゃろ。伝説のキャバ嬢も毎年のように移り変わるからのぉ。
**キュウリ**:何千万も貢いだ記憶がよみがえるぜ……。
**ホームレス**:今も伝説のキャバ嬢はいるのかねぇ。



今 ◀フリーで入店すると2人の女の子が同席してくれるシステム付きで「JeweL」が復活。不況の影響はこんなところにも。



昔 ▶ギャル系の女の子が多数在籍していた「club koakuma」。神室町のギャル系ブームは1年で去ってしまったようだ。



**社長〜!**
**ハミ出してますよ〜!**

社長も私みたいに韓来の焼肉弁当をたくさん食べたかったら、えさ用えびを食べればいいですよ〜。えさ用えびを食べると体力が減りますよね〜。だから〜、お店で満腹までご飯を食べたらえさ用えびを食べれば、ずっとご飯を食べ続けられるんです〜。えさ用えびはタクシーに乗って埠頭に行けば買えるので、全食事をコンプリートするのに便利なんですよ〜!　あと、えさ用えびって意外とおいしいんですよ♪

## お買い得アイテムがたくさん!

# 販売店

日常生活で役立つ商品や、ちょっと変わったアイテムを販売しているショップ情報が満載！

### ⑮Mストア

地上B-2

七福通り西 / 平均予算500円 / コンビニエンスストア / アルコールあり

#### 食料品から日用品まで品揃え豊富

七福通りとホテル街に面した場所にあるため、カップルの利用率が高いようです。タウリナーの売れ行きがいいとか……。また、何度か買い物をすると、店員さんと仲よくなれるかもしれません。




**買 Mストアでしか取り扱っていないアイテムは?**

神室町のコンビニは下のポッポと合わせて4軒。ちなみにコウモリ傘と鉄の釘、小麦粉の3種類はここでしか取り扱っていないので素材集めのために覚えておこう。

### ⑯ポッポ　天下一通り店

地上E-2

天下一通り / 平均予算500円 / コンビニエンスストア / アルコールあり

### ⑰ポッポ　昭和通り店

地上F-4

昭和通り / 平均予算500円 / コンビニエンスストア / アルコールあり

### ⑱ポッポ　中道通り裏店

地上E-3

中道通り裏 / 平均予算500円 / コンビニエンスストア / アルコールあり

#### 神室町に3店舗を構えるザ・コンビニ

もし、何か必要な品物があったら、まず周囲を見渡して、赤と黄の看板を探しましょう。日常生活に必要なものは大抵そろうコンビニエンスストア、ポッポがあるはずです。ちなみにポッポという名前ですが、ハトのマークが目印だったりはしませんし、現職総理ともまったく関係ありません。赤と黄の2色が目印です。




**買 それぞれの店舗が独自の品ぞろえを展開**

コンビニなので品揃えは同じかと思いきや、それぞれの店舗ではカップラーメン類と日用品類のラインナップが異なる。その2種類を以下にまとめた。なかでも、日用品はワークス上山の改造素材になるので、もし必要になった場合には、どのコンビニで買えるのか、あらかじめチェックしておこう。

| 天下一通り店 | 昭和通り店 | 中道通り裏店 |
|---|---|---|
| ・スープはるさめ　ワンタン<br>・袋詰氷<br>・またたびスティック | ・スープはるさめ<br>担担麺タイプ<br>・ゴムホース | ・担担麺<br>・ねぎ盛り背脂とんこつラーメン<br>・特許ハンガー |

### ⑲ビーム

地上C-4

ピンク通り北 / 平均予算3,800円 / ビデオショップ / レンタルなし

#### さまざまなジャンルのDVDがそろう!

ネオンに彩られた入り口から地下へ下ると、ところ狭しとDVDが並べられています。そこで、裏っぽいモノはないのかと店員にたずねてみましたが「ないですよ」との返事。しかし、誰しもが絶対にあると思うだろう、そんな怪しいお店です。





### ⑳えびすや

地上F-3

中道通り裏 / 平均予算10,000円 / 質屋 / 買い取りあり

#### 超高速買取でみんながえびす顔

いらないアイテムを持っていくと、あっと驚くスピード査定でお金に変えてくれる便利なお店です。武器や防具など、意外とキケンなモノが買えるのも神室町の質屋さんならではといえるのでは。




### ㉑ドン・キホーテ

地上F-3

中道通り入口 / 平均予算3,000円 / ディスカウントストア / アルコールあり

#### 言わずと知れた激安ジャングル

中道通りの入口にそびえ立つ、飲食品や日用品、衣類などを取り扱う激安デパートです。コンビニにある商品が安く買えるので、何か欲しい場合はまずここをのぞいてみるのもいいでしょう。なお、店内ではおなじみのテーマソングの外国語バージョンが流れています。



**買 改造素材を入手せよ!**

コンビニでは購入できない改造素材は、肩パット、スーパー接着剤、快適ソールなどなど。

**買 ここでしか取り扱っていない衣装をプレゼント!**

メイド服やベスト付き制服、猫耳などのコスプレ衣装を購入してお気に入りのキャバ嬢にプレゼント。もしかしたら着てもらえるかも。



### ㉒ル・マルシェ

地上F-4

昭和通り東 / 平均予算100,000円 / ブランドショップ / 高級ブランド品あり

#### 贈り物に最適な高級ブランドショップ

高級感あふれる店内には、ブランド品の服飾小物がたくさん。100万円を越えるような高級商品も！　これらの品をキャバ嬢にプレゼントできれば、ハートをつかめるハズ！



### ㉓ことぶき薬局

地上E-4

泰平通り東 / 平均予算3,000円 / 薬局 / 処方せん受付

#### 元気がないときは薬に頼ろう!



飲みすぎでの2日酔いや、お腹を出して寝てしまった、ケンカでのケガなど、日常によくあることで体調を崩したとしても、ここで栄養ドリンクを購入すれば元気モリモリ！　何度か買い物をして顔なじみになれば、義理人情に厚い薬局の主人がいろいろと助けてくれるかも。

### ㉔マイルストーン

地下A-2

神室地下街 / 平均予算12,000円 / ブティック / 高級ブランド品あり

#### キャバ嬢に人気のドレスショップ♪

神室町のキャバ嬢のほとんどが利用しているといわれるほどの人気店です。オシャレなデザインとリーズナブルなプライスが人気の秘密。プレゼントとして購入するのもいいでしょう。



### ㉕武器屋

東屋上B-2

東屋上 / 平均予算30,000円 / 武器・防具 / 一般の方は入店不可

#### ワンボックスの店内に秘密の店が!



ビーム近辺の駐車場に停車しているワンボックスカーの中に武器屋が存在するという情報を聞きつけ、現場に急行した。すると、そこにはクレーンに吊るされた車が!?

その行き先を追い求め、ビルの屋上に上ると、その車を発見。しかし一般人は入店禁止とのことで取材は不可能だった。ウワサではアブない商品を購入できるとか……。



**買 購入前にレシピを確認しよう**

武器屋で武器を買う場合は、あらかじめワークス上山で買えるレシピに目を通して、改造するとさらに強力になるものを選ぶと、ゲーム後半まで使えておトク。また、改造に必要な素材はP.73のコインロッカーから得られることも。

### ㉖ワークス上山

地上C-5

公園前通り裏 / 平均予算10,000円 / 武器・防具・改造 / 一般の方は入店不可

#### 装備品のチューニングならおまかせ

武器屋同様、神室町の闇にまぎれて営業する謎の店。噂では店主の上山氏が認めた人物しか入店できないらしい。しかし、一般的な武器とはひと味違った武器が改造できるため、裏社会の人間は皆ここの武器に憧れを抱くようだ。





**攻 レシピを集めれば特殊な武器が作成できる!**

序盤では以下の武器が作成可能。これらの武器を作るには、ビームのDVDを購入して、レシピを増やす必要がある。

| 完成品 | ベースアイテム | 必要アイテム1 | 必要アイテム2 | 値段 |
|---|---|---|---|---|
| 騒音ナイフ | 無銘の小太刀 | 真鍮のカタマリ | 小型モーター | 5000円 |
| 電磁ヌンチャク | 木製ヌンチャク | 電池 | アジア製デジタル時計 | 10000円 |
| スパーク20000V | 電磁ヌンチャク | 超高電圧電池 | 重力変換装置? | 50000円 |
| 鬼のバチ | ダブル角材 | 古代の鉄鋼 | 鬼面石 | 10000円 |
| クギバチ | ダブル角材 | 合成ポリマー | 鉄の釘 | 5000円 |
| 双龍棒 | 木製カリスティック | 謎の輝石 | 龍の瞳 | 50000円 |
| びっくりビール瓶 | スラッパー | 古代の鉄鋼 | 壊れたラジオ | 5000円 |
| ぶっとびスラッパー | スラッパー | 超高反発樹脂 | 超高反発樹脂 | 5000円 |
| 上山製特殊警棒 | ハイパースタンガン | サラダ油 | 電池 | 5000円 |
| ぬるぬるスプレー | 催涙スプレー | サラダ油 | タウリナー | 5000円 |
| 改造スタンライター | 改造ライター | 電池 | ライターオイル | 5000円 |

**ダニ村**：そういえば、カジノや賭場も年が経つに連れて場所が変わりますね。昔はコインロッカー近くのおばちゃんに話かけて、賭場への入り口を開けてもらってたもんです。
**ホームレス**：そのときのメンバーが「龍宮城」でカジノや賭場を開いてるんだろうな。
**鈴木**：「バンタム」も昔は「バッカス」というバーだったのぉ。
**ダニ村**：「バンタム」になった今も同じマスターですね。
**鈴木**：そのマスターじゃが、殺人事件の1年後、桐生を襲っていたのぉ。近江連合からの報酬に目がくらんで……。
**ダニ村**：相当お金に困ってたんでしょうね、現在はダーツを設置して経営が安定しだしたらしく、桐生とも仲がいいようです。
**ホームレス**：桐生一馬って男は懐が広いねぇ。ただ、その「バッカス」で起きた大量殺人事件はヒドかったなぁ。
**ダニ村**：大量に転がる死体のなかに遥ちゃんは隠れていたんですよね。トラウマになってなきゃいいけど。
**キュウリ**：遥可愛いよ遥。L・O・V・E・ラブリー遥！
**ホームレス**：おいっ、急にどうした？
**ダニ村**：キュウリさんが壊れたっ、カッパ巻き持ってきて～‼

**中学生になった遥はより可愛くなった!**



▶制服姿がまぶしい『龍4』の遥。どのように登場するのか楽しみで夜も眠れない！（キュウリ）。



**社長～！ハミ出してますよ～！**

ワークス上山って行ったことあります～？　じつは～、この段階で攻撃力100のカリスティック「双龍棒」が作れるんですよ～！　必要なベースアイテムと素材はこの上にある表を見てくださ～い。コインロッカーでは泰平通りのA-5とB-4を開けると素材が揃いま～す‼　そして、コインロッカーの鍵はP.73に載ってますよ♪　でも、一度拾った鍵はほかの主人公では拾えなくなるから注意してくださいね～。

今夜はとことん遊びたい!

# プレイスポット

神室町には魅力的な遊び場がいっぱい！　お気に入りの遊び場を見つけてね!!

## 27 龍宮城

地上B-3 / 公園前通り / 木札orチップ1点：100円 / 賭場・カジノ / 景品あり

### ギャンブル好きにはたまらない雑居ビル



MEBの裏にある巨大な雑居ビル。じつは内部はホームレス達が作ったギャンブル場になっているのです!!　カジノも賭場も5000円から遊べるので、初心者にも安心のお店。魅力的な景品も多いです。

#### 攻 カジノワンポイントレッスン!

- ●ルーレット　自分の信じた数字や色にBET！　とある宝石を使うと、同じ色が出るらしい。
- ●ポーカー　共有札3枚がオープンされる第2ラウンドで、降りるか攻めるか決めよう。
- ●ブラックジャック　ディーラーは16以下の場合、必ずカードを引くので、6が見えたらバーストを狙う。
- ●バカラ　「PLAYER」の配当は1倍。「BANKER」は勝ちやすいぶん配当は0.95倍。「TIE」は期待値が低く損なので賭けないほうが◎。



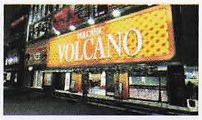
#### 攻 テクニックしだいで安定して稼げる!?

- ●丁半博打　最初は丁半のみですが、遊び続けると賭け方が増加。壷振りから目を離さないで。
- ●チンチロリン　子より親が勝ちやすく、稼ぎやすい博打。子のときは1点だけ賭けてやりすごそう。
- ●こいこい　「初級・30・採用・3」に設定すると、高確率で安定して点数を増やせる！
- ●おいちょかぶ　引き分けの場合、親の勝利になるので、やはり親が有利。子は軽くやりすごせ！

## 28 ボルケーノ

地上D-2 / 劇場前通り / 玉250発：1,000円 / パチンコ / 景品あり

### 目指せ確変!　大連チャン!!




2種類のパチンコが楽しめるボルケーノ。景品交換所ではパチンコのトロフィーや、質屋で換金可能な「～の皿」を入手できる。2機種の攻略情報が書かれた冊子も店内で読めますよ！

#### 攻 話題の2機種をチェック!

**CRバーチャファイターMVJC**



格闘トーナメントモードで勝利し、大連チャンを目指せ！　もちろん打ちっぱなしで放置してもOK。

**CRアラジンディスティニーEX**



通常時と大当たり時は左打ち、アラジンチャンス時とVチャレンジ時は右打ちに。

## 29 将天

地上F-4 / 千両通り / 対局1回：500円 / 将棋 / 景品あり

### 1対1の真剣テーブルゲーム!




将棋が好きなシブイあなたは将天で腕試し！　自分の段位を上げる「順位戦」と、特殊な盤面で対戦する「試練踏破」で遊べます。どちらも勝利すれば、試合の難易度に応じた景品をもらえます。

#### 攻 代指しを探してお願いしよう

ルールがわからない場合、将棋が得意な人やCOMを探して代わりに指してもらおう。卑怯だけどそれが一番。

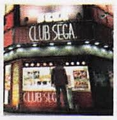
## 30 クラブセガ　中道通り店

地上E-3 / 中道通り / 1プレイ：100円～500円 / ゲームセンター / プライズゲームあり

## 31 クラブセガ　劇場前店

地上C-2 / 劇場前通り / 1プレイ：100円～500円 / ゲームセンター / プライズゲームあり

### 3種類のゲームで遊ぼう!




2店舗あるクラブセガでは、下記3種類のゲームがオススメ！　UFOキャッチャーで彼女にいいところを見せたり、友だちと「Answer×Answer」で対戦して盛り上がったり、ストイックに「ボクセリオス2」でハイスコアを目指したり！　ついつい時間を忘れちゃう！

#### 攻 目指せ!　景品コンプリート!!

UFOキャッチャーで取れる品は全23種類もある!!　目当ての品がない場合、店員さんに頼めば景品を入れ替えてもらえます。





#### 攻 まずはクイズ形式を覚えよう



「Answer×Answer」は6種類のクイズ形式が楽しめるので、まずは各形式のルールを覚えよう！　あとは何度も遊んで問題を覚えるのが一番の攻略法だろう。いずれはクイズ王に!!

#### 攻 コアを狙ってシューティング!



光っている部分を素早く確実に狙うのが「ボクセリオス」シリーズのコツ。「自機をできるだけコアに近づけて撃つ」「どんなときも焦らず冷静にマトを狙う」などのテクを覚えよう！

## 32 六蘭荘

地上F-3 / 中道通り裏 / 点棒1点：1円 / 麻雀 / 景品あり

### ランキング戦で腕試し!



六蘭荘では現在「近代麻雀杯」を開催中！　登録料5万円を支払えば誰でも参加可能で、そのあとは追加料金なしでいつでも麻雀が楽しめます。がんばって順位を上げれば、豪華商品が手に入るかも!?

#### 攻 早アガリ狙いで逃げ切ろう

ルールを「東風戦・食いタン採用・二飜縛り不採用・赤ドラ採用」にして、食いタンや平和などの比較的早い手を連発するのがオススメ。とはいえ、そもそも麻雀を知らない人は、ムリして手を出さないほうが吉ですよ～。

## 33 カラオケ館

地上E-4 / 千両通り / 1人500円（同伴可） / カラオケ / 延長可

### 2人で行けば2乗で盛り上がれる!!



有名カラオケチェーンのカラオケ館はデートに最適なお店！　だってカラオケが嫌いな女の子なんてほとんどいませんからね。カラオケのマシンでは、個人の獲得点数や楽曲のリクエスト数のランキングも確認できるので、今の流行が一目瞭然！　ちなみに最近は、最新の5曲と定番の6曲がよく歌われています。デートの前に1人で合いの手の練習に来る男性もいるみたい。

#### 攻 合いの手のタイミングを覚えよう




画面下を見て合いの手を入れていると、急に曲のテンポが変化した際にタイミングを外しがち。テンポが変化する部分だけでも覚えておけば、高得点の可能性はグッとアップします！

## 34 吉田バッティングセンター

地上B-2 / ホテル街 / 1回20球：300円 / バッティングセンター / 景品あり

### EX-HARDでグラビアポスターゲット!

日常のストレスを解消しながら、得点に応じたさまざまな景品までもらえるうれしいバッティングセンター。実はここ、高得点を出すことができれば、結構なレアモノがゲットできるというウワサもアリ！　さらにEX-HARDで25のマトすべてに打球を当てると、通常の景品とは別にグラビアポスターももらえます！　これもレアモノなので、ぜひとも全種類集めてみたいですね!!



#### 攻 球種・球速を覚え、同時抜きでビンゴ!





じつはマシンが投げる球種や球速の順番は毎回ほとんど同じ。少々球速が変動するだけです。なので順番さえ覚えてしまえばグッと打ちやすくなります！　次に高得点を狙うコツですが、ズバリ「同時抜きでビンゴを達成」すること。そうすればビンゴ得点にも同時抜きボーナスが適用されて、一気に高得点を得られるのです！　同時抜きを狙うときは、バットが暴れないように左スティックを2本指でしっかり押さえましょう。

## 35 マッハボウル

地上C-1 / 劇場前広場 / 1ゲーム1人：500円 / ボウリング / 同伴可

### 大人から子供まで楽しめる!




老若男女問わずに楽しまれているボウリング。マッハボウルでは1人での練習はもちろん、店員さんと対戦することもできます。さらに上級者向きのスプリットゲームまで用意されていますよ。

#### 攻 自分なりのタイミングを見つけましょう



ボウリングには、ストライクを取りやすい「立ち位置・パワー・スピン量」の組み合わせが何種類もあります。まずは自分の中で高確率でストライクを取れる組み合わせを見つけることが大事。面倒な人は右に1歩移動し、パワー全開で真っ直ぐに投げるとストライクになりやすいかも!?



**社長～！ハミ出してますよ～！**

社長～！　自分のポケットマネーを増やしたかったら、最初はテクニックで稼げるプレイスポットへ行くといいですよ。例えば賞金が出るゴルフコンペや、5万円で売れるカジキ狙いの釣り、賭場のこいこいなんかがオススメです。元手を増やしたらアイテムを使ってカジノや賭場を利用すれば、あっという間にお金が貯まりますよ。そのお金でおいしい物でも買ってきてくださいね～！

## 36 神室 湯乃園

地上B-4 | 公園前通り | 入浴：1人1,000円 | 温泉・卓球 | 同伴可

### 都会に咲いたホットオアシス



室内温泉施設で身体の疲れを癒やしましょう。個室の男湯と女湯は距離が近く会話できるため、デートに最適。でも混浴はないのでご注意を。そして温泉のあとはやっぱり卓球ですね！

#### 攻 基本を覚えてきたらガン見モードで！



まずはミスせずに球を打ち返す練習をしましょう。打ち返すベストタイミングで球が光るので、それを参考に打ち返していればすぐに上達しますよ。



慣れたら、打ち返した直後にガン見モードに入りましょう。女の子の揺れる胸を見続ければヒートがガンガン上昇。MAXになったらスマッシュ！

## 37 ゴルフ場

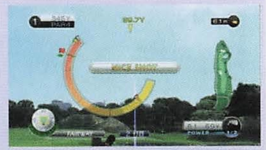
神室町外 | ゴルフ場 | コンペ：5,000円、ニアピン：2,500円 | ゴルフ | 同伴可

### 太陽の下で大人の遊びを体験



ゴルフ場では賞金付きのコンペに出たり、豪華賞品が用意されたニアピンに参加することができます。しかも練習は無料という、うれしいサービスも。最近はデートに利用する人もいるようです。

#### 攻 バックスピン&パワー半減を活用する



使用するクラブとボールは、好成績狙いならパワーを優先しましょう。打つ際は風向きを意識しつつ狙うのが基本です。またボールの下側（黄色部分）を打つとバックスピンがかかり、着弾点からズレにくくなります。



スコアを伸ばすうえで重要なのは、パターテクニック。まずはR3ボタンで周囲を見回し、グリーンの高低差や形状を観察します。そして打つ方向を微調整。次は④ボタンでショットレンジを切り替えましょう。15Y未満なら、狙いやすくなります。

## 38 埠頭

神室町外 | 埠頭 | 要釣り餌 | 釣り | 魚持ち帰り可

### アウトドア好きにはたまらない穴場！



神室町からタクシーで行ける埠頭。じつはここ、釣りの穴場スポットなんです！ 手ぶらで行っても親切な釣り人さんがエサを売ってくれて、さらに魚の買い取りまで行ってくれるので、とってもラクラク（釣り竿も借りられます）。釣れる物はハゼやカジキ、シーラカンス（!?）などさまざま。高級魚を釣って買い取ってもらえば、かなりのおこづかいに！ 釣りが好きな人にはぜひ一度行ってもらいたいですね。でもこれだけ素敵なスポットなのにあまり人がいないのは、人気の少ない危険な場所だからでしょうか？

#### 攻 手前から順番に魚を釣りましょう




まずエサを投げ込む位置ですが、距離によって釣れる魚が異なるので、さまざまな魚を釣りたい人は手前の魚影から順に狙いましょう。狙う魚影に有効なエサを投げ込んだら、魚がかかるのを待ちます。かかった魚を逃がさないためには見るだけではなく音も聞いて反応しましょう。あとは左スティックを魚が進む方向に倒して糸のテンションを下げつつ、R1ボタンで糸を巻き取り続ければOK！

---

オトナの社交場

# ナイトスポット特集

神室町で生きる強い男達にも、たまには寂しい夜がある……。そんな夜を華やかに彩る素敵なナイトスポットを紹介します！ お金はそれなりに必要ですが、男子たるもの一度は行ったほうがいいスポットですよ!!

## 39 エリーゼ

| セット料金 | ¥5,000 | 指名料 | ¥1,000 |
|---|---|---|---|
| サービス料 | ¥1,000 | | D-3 |



### ミレニアムタワー前にできた新しいキャバクラ



神室町の通な人々の間で最近人気急上昇中のキャバクラ「エリーゼ」。オーナー自らが育て上げた粒ぞろいのキャスト達が、連日連夜お客さんの心を癒やしています。今ならまだ神室町2大人気キャバクラ「SHINE」「JeweL」より格安で遊べるのも魅力の1つ。ぜひ一度足を運んで見て下さい！ ちなみにエリーゼのオーナーはスカイファイナンス社長の秋山駿さんという噂ですが、はたしてその真相は!?

## 40 JeweL

| セット料金 | ¥8,400 | 指名料 | ¥3,150 |
|---|---|---|---|
| サービス料 | ¥3,150 | | C-4 |



### 親しみやすいキャストと仲よくなろう！

七福通りにあるキャバクラ。老舗風俗案内所の「MEB」が近くにあり、そこの店員さんが現在最もオススメしているお店です。ゴージャスな雰囲気が人気で、現在は4人の人気キャストが在籍中。どの娘も気さくで親しみやすいですが、雰囲気や性格はバラバラで、ついつい全員とお話したくなっちゃいます！ そんな「JeweL」へ行く際は、「MEB」で割引クーポン付きのナイマガをもらってくるのが賢い大人の節約術ですね。



#### 人気キャストを大紹介！



**水谷望愛（みずたに のあ）** 21歳
血液型：B型 星座：みずがめ座
明るくて人懐っこく、友だち感覚のトークが持ち味。揚げ物が好き。



**愛原エレナ（あいはら えれな）** 24歳
血液型：O型 星座：おひつじ座
関西出身のイケイケ娘でハイテンショントークが炸裂。レバ刺しが好き。



**一木千洋（いっき ちひろ）** 20歳
血液型：B型 星座：おひつじ座
現役大学生で、普通っぽいところが魅力。お酒は少し苦手らしい。



**森摩耶（もり まや）** 24歳
血液型：A型 星座：いて座
クールでスタイリッシュな娘。夜遊びの武勇伝も多い。チョコレートが大好き。

## 41 SHINE

| セット料金 | ¥8,400 | 指名料 | ¥3,150 |
|---|---|---|---|
| サービス料 | ¥3,150 | | E-4 |



### セクシー系キャストならココ！

神室町で老舗の人気キャバクラといったら、誰もが思い浮かべる超有名店。それがピンク通りの中央にお店を構える「SHINE」です。セクシーで気品ある女の子達がそろっていてハズレなし！ というかどの娘もみんな100点満点!! 現在の人気キャストトップ3は右の3名。彼女達に会いたくなったアナタは今すぐお店へ！ ちなみにMEBへ行けば、すぐに案内してもらえますよ!!

#### 人気キャストを大紹介！



**Rio（りお）** 23歳
血液型：A型 星座：さそり座
ハーフでセクシー。チョコレートが好き。



**河崎姫華（かわさき ひめか）** 24歳
血液型：O型 星座：しし座
関西出身でお店のアイドル。揚げ物を好む。



**齋藤支靜加（さいとう しずか）** 29歳
血液型：O型 星座：いて座
黒髪が似合う日本美人。甘い物が好物。

## 42 ラブインハート

| マッサージコース | | | E-5 |
|---|---|---|---|
| スタンダード | ¥5,000 | ハイグレード | ¥8,000 |
| VIP限定 | ¥10,000 | 超VIP限定 | ¥15,000 |





**セラピスト・マリ**
なんとなく某アイドルに似ているセラピスト。とっても熱心。

### キュートなセラピストに癒やされる

千両通りにある人気マッサージ店。セラピストのマリちゃんにマッサージされると、どんな疲れも吹っ飛びます！ でも、うっかり寝たり、力みすぎたりすると、マッサージ失敗となるのでご注意を。ちなみにスタンプをためるとVIP向けのコースを選べるようです。

#### 攻 連打しすぎずに落ち着こう

ボタンを連打しすぎるとゲージが不安定になって振り切れやすいので、急がずゆっくりボタンを押す。一番上のゾーン内の下側をキープするように調整するのが大満足するための秘訣。どうしても難しい場合、まず上から二番目をキープしてコツをつかみましょう。

## 43 エイジア

| 入場料¥3,000 |
|---|
| E-4 |



### ショーパブで魅惑のダンスを観賞



ピンク通りにあるショーパブ「エイジア」ではダンサーさん達のセクシーなダンスやポールダンスをじっくり観賞できます！ ただし座る席は自分で選べず、どの席になるのかは黒服さんしだい。運が悪いと前に座ったほかのお客さんがジャマで全然見えないことも……。ステージに一番近い真正面の席でダンスを見たいなら、何度も行くしかないですね!!

## 44 MEB

| 利用料無料 |
|---|
| C-3 |



### ナイトスポットを楽しみたいなら利用しなきゃソン！



無料案内所「MEB」では、神室町の主要なナイトスポットの情報を聞くことができます。しかもお店まで案内してもらったり、キャバクラの割引クーポン付き情報誌「ナイマガ」がもらえたりとサービス満点！ バーやスナックの情報も教えてもらえるので、女性が行っても問題ありません。神室町初心者はもちろん、長年遊んでいる方にもぜひ利用していただきたい！

---



**社長～！ ハミ出してますよ～！**

社長～！ プレイスポットでもらえる景品には、武器の改造に使える素材が結構あるんです。バッティングセンターの木切れシリーズとか、カジノのかまいたち印のカッターとか。いざ必要になったとき困らないように、捨てたり売ったりしないで下さいね。それと、賭場で交換できる戦国鎖かたびらは強力な防具なので手に入れたほうがいいですよ。べ、別に社長のこと心配してる訳じゃないですからね！

PS3



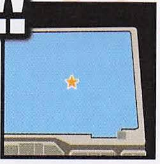
# 神室ナックルズ KAMURO NUCKLES

大人気コーナー

神室町の表と裏の顔、その姿を追い続けてきた神室ナックルズ。これまでも人気ラーメン店にまつわる物語や、沖縄～神室町をまたにかける食い逃げ男の真相、振られ続ける男Aの武勇伝など、けっして表に出ない神室町の裏の事件をお伝えしてきた。今回そんな人気コーナーの出張版として、2010年の神室町でささやかれる旬なネタをお届けしよう。

## 第三公園に完成間近!! 神室町ヒルズの黒いウワサ

神室町の北東にある西公園に建設中の神室町ヒルズ。本誌ではここにまつわる2つのウワサをキャッチした。まず1つ目は、闘技場やカジノなど娯楽が集まっていた「賽の河原」のその後について。かつての入口は神室町ヒルズの建設により封鎖され、その存在も今や懐かしい記憶になっていた。だが、最近いまだ「賽の河原」が健在だという話が神室町の住人の間でささやかれているようだ。はたしてそのアクセス方法は……!? そしてもう1つは、建設利権に関する問題である。ここの建設は東城会直系の真島組が担当。それにより、莫大な利益がそのまま組に流れているのだが、どうやら不穏な空気も漂っているようだ。無事に完成の日を迎えられるのだろうか!?



### 47 神室町ヒルズ

アクセス(地上B−4)

◀建設中につき立ち入り禁止。以前は公園に隣接したトイレから敷地内に入れたらしいのだが!?

## よく当たるとキャバ嬢の間で話題の ナオミの館に潜入!






ナオミさん

女性の好物といえばスイーツに占い。それは神室町の夜の蝶達も変わらない。そんな彼女達の間で今話題なのが、占い師のナオミだ。その評判は今や女子高生達にも広がりつつある。もし進む道に迷ったら、彼女をたずねてみては？



### 51 ナオミの館

アクセス(地上F−2)

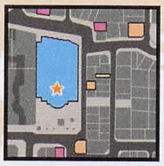
◀神室町で人気のホストクラブ、スターダスト(45)の右並びにオープン。緑のアフロ男が彼女のゲボクとして仕えていたりと、店内には怪しい雰囲気が漂う。

●収録モード

| |
|---|
| ダウンロードアイテムパックの受け取り |
| コンプリートご褒美の受け取り |
| エクストラゲームのプレイ |

## かつて万札が舞った神室町のシンボル ミレニアムタワーの今と昔

2005年の屋上爆破事件をはじめ、多くの惨劇の舞台となってきたミレニアムタワー。かつてここには、あの桐生一馬が所属していた風間組の事務所があった。現在は真島組の事務所があり、時は流れようともこの街を牛耳る者達の拠点であることに変わりはないようだ。





▶泰平通り沿いにそびえ立つ超高層ビル。その奥には建設中の神室町ヒルズが見える。

### 49 ミレニアムタワー

アクセス(地上D−3)

## 神室町の屋上から日本の危機を訴える元傭兵 西郷とは？

今話題の人といえば、神室町赤ビルの屋上で日本の危機を訴える男、西郷氏。彼は見どころのある者をスカウトし、特別訓練を行い来るべき危機に備えているらしい。今回はその極秘カリキュラムを特別に入手した。

### 西郷氏提案のカリキュラム

**走破訓練**

逃げる西郷氏を追いかける訓練。スタミナが切れそうな場合、スタート地点の水分を飲んで回復しよう。

**射撃訓練**

模擬銃を使った実戦的な射撃訓練。障害物を利用しながら、的確にターゲット達を撃ち抜け！

**実技訓練**

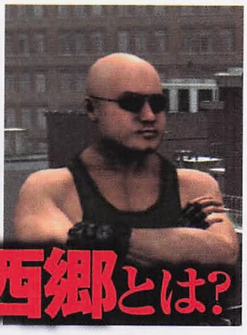
サブマシンガンを放つ西郷氏とのタイマンバトル。スウェイで背後に周り込み、連続攻撃を叩き込め！



### 52 修行場:西郷

アクセス(西屋上A−1)

▶神室町赤ビル屋上で、西郷氏は有望な人材を待ち続けている！







社長～！ハミ出してますよ～！

社長、屋上にいる西郷って男なんか危なくないですか？　日本の危機に備えているとか言いながら、マシンガンとかぶっ放してるし。え、模造銃ですって？　そんなの傍目から見たらわかりませんよ。社長だって特訓中も普通にダメージを受けてますし、ほんとに模造なんですかねぇ……？。だから、実技訓練の前には回復アイテムを多く持っていってくださいよ。

# 神室町最大の謎!! コインロッカーの鍵

COIN LOCKER KEY BY KAMURO TOWN

みなさんは神室町にあるコインロッカーの、あるウワサを知っているだろうか？ 毎年１回すべてのロッカーが施錠され、その鍵が神室町のいたるところへ隠されるらしい。その真相を確かめるべく、我々は神室町へ向かった。

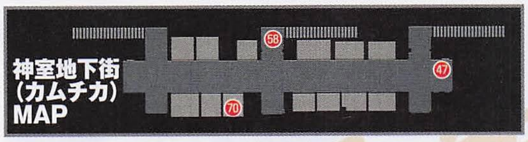
## コインロッカーにまつわる話

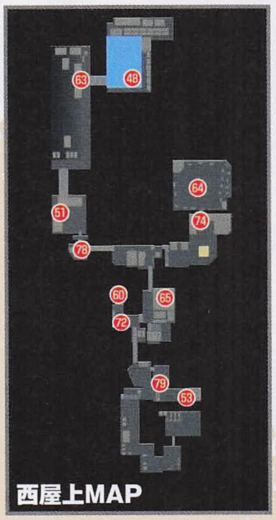
この街の住人によると、コインロッカーの中身は開けた人が貰えるらしい。現在は神室地下街にも増えたので、鍵探しもさらに白熱しそうだ。

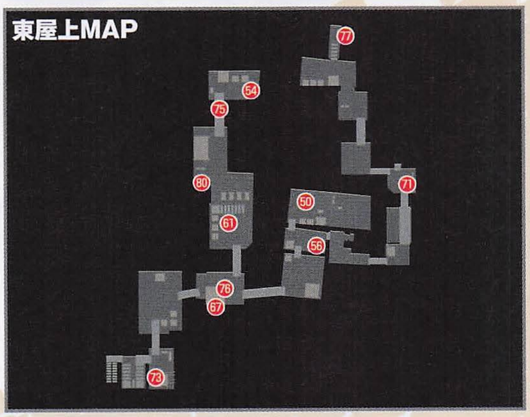


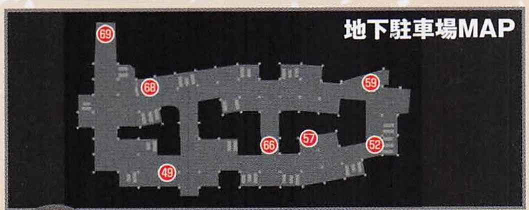
▲コインロッカーの前の男によると、緑のアフロ野郎が何か関係しているようだ。




| 場所 | No | 鍵名 | 入手アイテム | 入手場所の補足 |
|---|---|---|---|---|
| 秋山編 三章までに入手できるコインロッカーの鍵 泰平通りコインロッカー | 1 | A-1 | ボロボロのマフラー | 拾って入手 |
| | 2 | B-1 | ハイパースタンガン | ロッカーがあるビルの上を主観モードで見る |
| | 3 | C-1 | 古代の鉄鋼 | 拾って入手 |
| | 4 | D-1 | ピンゾロの札 | 自販機の上を主観モードで見る |
| | 5 | E-1 | ションベン山脈の石 | 木の上を主観モードで見る |
| | 6 | F-1 | スタミナンスパーク | 塀の上を主観モードで見る |
| | 7 | G-1 | ロイヤルジョーカー | クラブセガの店内 |
| | 8 | H-1 | メープルの木切れ | MEBの店内 |
| | 9 | I-1 | アオダモの木切れ | ホストクラブ CENTURY看板上を主観モードで見る |
| | 10 | J-1 | ヒフミガム | 拾って入手 |
| | 11 | A-2 | 鋼のかたびら | エイジアの店内 |
| | 12 | B-2 | 形状記憶スプリング | 拾って入手 |
| | 13 | C-2 | 壊れたラジオ | Mストアの店内 |
| | 14 | E-2 | 鬼子母神の御守り | 拾って入手 |
| | 15 | F-2 | 形状記憶スプリング | ベンチの下 |
| | 16 | G-2 | 丁五郎の数珠 | 看板を照らす照明の上を主観モードで見る |
| | 17 | H-2 | スタミナンスパーク | 拾って入手 |
| | 18 | I-2 | 合成ポリマー | 自販機の下 |
| | 19 | J-2 | 巨大ビニール人形 | 賭場の内部 |
| | 20 | A-3 | 激辛ナイフ | 消火器の上を主観モードで見る |
| | 21 | B-3 | 真珠 | えびすやの店内 |
| | 22 | C-3 | BJのお守り | バンタムの店内 |
| | 23 | F-3 | 真珠 | 六蘭荘の店内 |
| | 24 | G-3 | かたより社のタバコ | 拾って入手 |
| | 25 | H-3 | 肩バット | 三井のリパーク看板近くを主観モードで見る |
| | 26 | I-3 | 改造ライター | くろさわ看板上を主観モードで見る |
| | 27 | J-3 | 壊れたラジオ | 吉田バッティングセンター内を主観モードで見る |
| | 28 | A-4 | 鬼面石 | ビームの店内 |
| | 29 | B-4 | 謎の輝石 | 排気口上を主観モードで見る |
| | 30 | C-4 | タウリナーマキシマム | 拾って入手 |
| | 31 | D-4 | フィジマジックジャージ | 自転車のカゴ内 |
| | 32 | E-4 | 重力変換装置? | 地下入口を主観モードで見る |
| | 33 | F-4 | 快適ソール | 九州一番星の店内 |
| | 34 | G-4 | 赤い宝石 | 喫茶アルプスの店内 |
| | 35 | H-4 | 銀の皿 | 映画看板下を主観モードで見る |
| | 36 | I-4 | カリスマの写真 | 珈琲男爵看板上を主観モードで見る |
| | 37 | J-4 | ルビー | マッハボウルの店内 |
| | 38 | A-5 | 龍の瞳 | ポッポ　昭和通り店の店内 |
| | 39 | B-5 | 謎の輝石 | 排気口上を主観モードで見る |
| | 40 | C-5 | 無の宝石 | ことぶき薬局の店内 |
| | 41 | D-5 | カリスマリング | 拾って入手 |
| | 42 | E-5 | 戦国鎖帷子 | 木の上を主観モードで見る |
| | 43 | F-5 | 謎の液体 | 木の上を主観モードで見る |
| | 44 | G-5 | 高純度プラチナ | ひさしの上を主観モードで見る |
| | 45 | I-5 | 龍の印章 | 柱の上を主観モードで見る |
| | 46 | J-5 | アラシの羊羹 | ラブホテル横の電柱上を主観モードで見る |
| 神室地下街コインロッカー | 47 | A-1 | 形状記憶スプリング | 拾って入手 |
| | 48 | B-1 | スタミナンロイヤル | 拾って入手 |
| | 49 | C-1 | スタミナンスパーク | 拾って入手 |
| | 50 | D-1 | 古代の鉄鋼 | 拾って入手 |
| | 51 | F-1 | モノグラムのバッグ | タンク周りを主観モードで見る |
| | 52 | G-1 | 金属バット | 車の下 |
| | 53 | H-1 | BLUE－FOX | 拾って入手 |
| | 54 | I-1 | 黒い宝石 | 拾って入手 |
| | 55 | J-1 | RED－SHARK | 拾って入手 |
| | 56 | A-2 | 合成ポリマー | 空調電源板上を主観モードで見る |
| | 57 | B-2 | ロイヤルジョーカー | 拾って入手 |
| | 58 | C-2 | 鋼鉄レガース | 拾って入手 |
| | 59 | E-2 | かたより社のタバコ | 天井の赤い箱の上を主観モードで見る |
| | 60 | H-2 | 御守り | 拾って入手 |
| | 61 | I-2 | 帯磁した金属片 | 拾って入手 |
| | 62 | A-3 | 虎革のベルト | 拾って入手 |
| | 63 | C-3 | ポケットティッシュ | 看板の下を主観モードで見る |
| | 64 | D-3 | サウスポーブレス | 噴水の中を主観モードで見る |
| | 65 | E-3 | 赤い宝石 | ニコニコ動画の看板上を主観モードで見る |
| | 66 | H-3 | ガントレット | 拾って入手 |
| | 67 | A-4 | 壊れたラジオ | 塀の上を主観モードで見る |
| | 68 | B-4 | 帯磁した金属片 | 男子便所内を主観モードで見る |
| | 69 | C-4 | 重力変換装置? | 料金所内を主観モードで見る |
| | 70 | D-4 | ションベン山脈の石 | Cuez BARの店内 |
| | 71 | F-4 | お座り一発札 | 拾って入手 |
| | 72 | I-4 | 小型モーター | 看板下を主観モードで見る |
| | 73 | J-4 | スタミナンスパーク | 室外機の上を主観モードで見る |
| | 74 | C-5 | WAT仕様アーマー | 階段下を主観モードで見る |
| | 75 | D-5 | 真珠 | 手すりの上を主観モードで見る |
| | 76 | E-5 | チタンドライバー | 日よけの上を主観モードで見る |
| | 77 | F-5 | スタミナンスパーク | 外のパイプ上を主観モードで見る |
| | 78 | G-5 | 謎の液体 | 外看板の上を主観モードで見る |
| | 79 | I-5 | 高確石 | 階段下を主観モードで見る |
| | 80 | J-5 | ダイアモンド | ダクトの中を主観モードで見る |

## 鍵を探すならば？

コインロッカーの鍵が近くにあると反応する！ そんな夢のアイテムが登場です。その名も「ロッカーキーウォッチャー」。鍵が見つからず、空かないロッカーの前で指をくわえていたあの日はもうさようなら！ 音が鍵の存在をアナタにお教えします。





**社長〜！ハミ出してますよ〜！**

社長。コインロッカーの鍵を探そうと、R３ボタンを押し込みまくるのは意味ないですよ。主観モードにできる場所は決まっているんですからね。ほら、カメラに赤い×印が重なったマークが出ているときは、主観モードにはできませんよ。お店ではたいていカメラは動かせませんから、鍵を探すならば床を見るといいかもしれません。って社長、私をジロジロ見るなんて。もう〜照れるじゃないですか（ドンっ！）

PSP

# 「The World」の謎を解き明かす

# .hack//Link

www.dothack.com

**近未来のネットゲーム「The World」と現実世界を巡る物語を描く『.hack』シリーズ最終章の魅力にインタビューで迫る!!**

| .hack//Link (ドットハック・リンク) | | | |
|---|---|---|---|
| 発売中(3月4日発売) | ¥6,279(税込)、絶対包囲パック¥10,479(税込) | | |
| PSP | ジャンル | A·RPG | ACT |
| | メーカー | 発売元:バンダイナムコゲームス/開発元:サイバーコネクトツー | 冒険 |
| | 備考 | プレイ人数:1~3人/通信リンクプレイ対応 | 協力 |

## 8ページにわたるスペシャルインタビューで『.hack//Link』の開発秘話&秘密を満載!

ゲームやアニメなどの多彩なメディアで展開されてきた『.hack』シリーズ。その最終章の物語は、本作を皮切りにした今年1年のメディアミックス展開で完結を迎える。今回は、最終章シーズンのトップバッターである本作について、開発を手掛けたサイバーコネクトツー社の松山洋氏に直撃インタビューを敢行!『Link』の開発秘話や世界観設定、さらには『.hack』の今後の展開について語って熱くもらった!!




### 『Link』の魅力 1 『The World』の謎に迫る珠玉のストーリー

「The World R:X」の世界に生身で迷い込んでしまった主人公・トキオ。本作では、彼がゲーム内の現在と過去を行き来しながら、「The World」に迫る危機に立ち向かう物語が描かれる。その過程で、これまでのシリーズで謎とされていた部分も明らかになっていく。




▲物語の冒頭で、勇者カイトと謎の男フリューゲルが激突! トキオの勇者への道は、ここから始まる。

### 『Link』の魅力 2 歴代シリーズの英雄たちをパートナーにして戦える

「The World」のさまざまな時代を旅するトキオは、その途中で歴代の英雄たちと出会う。彼らのなかには、トキオのパートナーとなって戦ってくれる者も! 英雄とユニゾンして戦えるのは、ファンにはうれしいところ。また、冒険中のセリフも豊富に用意されている。




▲「ユニゾンコンボ」や「クロスレンゲキ」などの強力な連携攻撃を決め、襲い来る強敵を打ち破れ!

### 『Link』の魅力 3 装飾品の収集などのやり込み要素も豊富!

多彩なやり込み要素が用意されているのも、本作の魅力の1つ。具体的には、冒険中に手に入るレアアイテムを装飾品と交換したり、拠点の施設に仲間を配置することで、施設の拡張を行ったりできる。これらの要素を極めていくことで、冒険がさらに楽しくなるハズ!

▼巨大なバナナのような大剣を装備したミミル。戦闘では、装備が反映されたこの姿で戦うことに!!






# シリーズ最終章がついに開幕!!

## Special Interview スペシャルインタビュー

## 松山氏が語る『.hack』シリーズの過去・現在・未来

『.hack』プロジェクトの中心人物として、さまざまな活動を行ってきた松山氏。彼の口から語られる『Link』の真実とは!?



### トキオと彩花 2人の関係の変化が『Link』の物語を作る

――まずは、主人公のトキオについてお聞きします。彼の主人公像は、これまでのシリーズで主役を務めたカイトやハセヲとはだいぶ違うように感じられますが、これにはどういった狙いが?

**松山洋氏（以下、松山。敬称略）**：これまでの主人公は、『.hack//』のカイトが仲間と協力して巨悪に立ち向かう勇者。『G.U.』のハセヲが、志乃を助けるという目標に向けて前進する復讐者という形で描いてきました。それに対してトキオは、ゲームや漫画が大好きな、等身大の中学生として描いています。だから、彼はヒロインの彩花の導きで「The World」の内部に生身でデジタライズされたことに驚きつつも、喜んでいるんです。「ゲームの中に入れてラッキー！」みたいに（笑）。彼の状態は、これまでのシリーズに照らし合わせれば「未帰還者」と同じなんですけどね。

――これまでの“未帰還者”といえば、周りの人間が現実世界に戻そうとして、どことなく悲壮感が漂う展開になっていましたが、トキオはまったく違いますね。

**松山**：そう、彼には悲壮感なんてまるでなくて、ゲームの世界で冒険できることを手放しで楽しんでいます。それどころか、司やカイトなどの他人の心配をする始末。そんなお人よしな少年・トキオの視点で『.hack//Link（以下、Link）』の物語は展開していきます。

――ゲームの序盤では、トキオが彩花の命令に従ってクロノコアを集めるために活動していきますね。

**松山**：彼は基本的におバカなので、言われたことにホイホイ従っちゃうんですよ。そうやって流されるままに司やカイトと一緒に冒険していくわけです。ですが、彼らの境遇や葛藤を目の当たりにするうちに、トキオの心情にも徐々に変化が訪れます。このまま流され続けるだけでは絶対にダメだと。そしてある瞬間に、『Link』はこれまでのシリーズを追体験する物語から、トキオを真の主人公に据えた物語へと変化します。ユーザーのみなさんがトキオの視点で物語を見て、彼の考えに共感し、そのうえで彼の良さに気づいていただければ、本当にありがたいですね。

――次に、ヒロインの彩花についてお聞かせください。

**松山**：これまでの主人公は、カイトにしろハセヲにしろ、ゲームからログアウトしてメールやBBSをチェックしていましたよね？　ですがさきほど言ったように、トキオはゲームの中に捕らわれており、外界の情報がシャットアウトされている状態です。そんな彼に過去の「The World」で起きた出来事や、「The World」を救うための方法など、さまざまな情報を伝えることが序盤の彩花の役目となります。

――序盤ということは、彩花の役目も物語が進むうちに変わっていくのでしょうか？

**松山**：トキオの心の成長とともに、彩花の役目も段々と変わって行きます。トキオと彩花の決着、彩花と謎のキャラクターであるAIKAとの決着など、見どころはいろいろ用意していますよ。最終的に、トキオと彩花の関係がどう変わっていくかは、ぜひゲームをプレイして確かめてほしいですね。

――外界の情報といえば、これまでのシリーズではニュースサイトなどにアクセスすることで、その時代の世界観や文化レベルを知ることができました。このあたりの設定は、本作でもあるのでしょうか？

**松山**：もちろんあります。『Link』は『G.U.』から3年後の時代で、「The World」は「R:2」から「R:X」にバージョンアップされていますし、現実の科学技術もますます進歩していますからね。ゲームと現実、両方の世界が密接に絡み合う『.hack』シリーズならではの展開もあります。ですが、物語がほぼゲーム内で完結する『Link』の性質上、多くが語られることはありません。そのあたりの話は、ほかのメディアで展開される『.hack』シリーズにご期待ください！



**Hiroshi Matsuyama**

**株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役社長**

**松山洋氏**

『.hack』シリーズを手がける開発会社・サイバーコネクトツーの代表取締役社長。『.hack』プロジェクトの中心人物の1人として、ゲームシリーズの全作品にかかわってきた。ゲームには彼をモデルにしたキャラ（『G.U.ではぴろし3』）も登場し、個性的な言動と立ち振る舞いで人気を集めている。

## 「ある瞬間に英雄たちの物語からトキオの物語に変化します!」



**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』①**

敵のブレイクゲージが残っている場合、攻撃してもほとんどダメージが通らない。そのため、戦闘中は敵のブレイクゲージを減らすことを優先しよう。そのための攻撃方法は、「斬波」などの攻撃スキルがオススメ。ダッシュ中に◎ボタンで出せる「旋牙・月輪」もいい手だ。



## 「つながり」重視の戦闘&シナリオが『Link』の持ち味

──本作では、パートナーとユニゾンして戦うバトルなど、システム面でもこれまでの作品から大きく変わりました。この仕様はいつ決まったのですか？
**松山：**『.hack』シリーズはRPGと銘打っていますが、作品が出るごとに毎回システムが大幅に変わっているんですよね。バトルを例にすると、『.hack//』は仲間に命令して戦うものでしたが、『G.U.』ではアクション性が強まり、ハセヲで通常攻撃やレンゲキのタイミングを図るものになりました。そして『Link』では「つながる」というコンセプトに合わせて、仲間との連係を重視しようということになったんです。また、よりアクション性を強めることも決まってました。そのため、ユニゾンコンボやクロスレンゲキを活用する今のシステムが、開発の早い段階で決まったのです。
──パーティのメンバーが3人から2人になったのも、2人の関係性を強めようという理由からですか？
**松山：**そのとおりです。これまでは3人パーティでしたが、よりアクション性の高いシステムで一度に3人を操作するのは、さすがにムリがありますから。それに、仲間との関係性を描く場合、3人だと1人1人のつながりがどうしても薄くなりますからね。それなら、プレイヤーが操作するトキオと、その隣にいるユニゾンパートナーキャラクター（UPC）がユニゾンして戦ったほうがいい、という結論に達しました。もちろん、UPCたちはただ一緒に戦うというだけでなく、1人1人に設定された性格に沿って行動します。冒険の途中で帰ろうとする者や、上手に戦うとより親密になれる者など、1人1人の個性についてよく見ていただければと思います。
──本作は、これまでの全シリーズ作品のシナリオが収録されているそうですが、その際に一番苦労されたことは何でしょうか？
**松山：**膨大な量のシナリオを、どこまで収録すべきかという点ですね。なにしろゲームからアニメ、コミックなど、作品の数は多いし、1本1本の物語もそれなりのボリュームがある。まさかそれらをすべて収録するわけには行かないし、物語の内容やキャラクターの心の動きをピックアップしても、言葉足らずになることもあるわけでして。逆にシナリオが長すぎても、冒険やバトルを楽しみたい人にとってはテンポが悪く感じられてしまいます。ゲーム性とシナリオ、どちらをとるかは、ゲームを制作する側の人間にとっては永遠のテーマですね。このあたりのバランスを取るために、定期的に一般の人向けのテストプレイを開催し、さまざまな人の意見に耳を傾けました。この意見を参考にシナリオのバランス調整を何度も行いながら、開発チーム内で『.hack』シリーズのユーザーのみなさんがゲーム性とシナリオ、どちらを優先するか？　ということをみんなで考えた結果、ややシナリオ重視のバランスに落ち着きました。やはりこのシリーズは、シナリオがしっかりしているからこそ、ここまで続いてきたと思いますので。苦労したかいあって、シリーズ初心者の人でもプレイすれば物語の展開やキャラクターの心情がすんなりと把握できるものになったと思います。バランス調整のたびにシナリオのテキストを増やしたり減らしたりしていた担当の矢野は気の毒でしたが（笑）。あと、本シリーズには「データドレイン」や「未帰還者」といった専門用語が多いのですが、ネーミングは言葉のイメージだけでなんとなくわかるようなものを採用していますし、出てくるたびにデータベースに登録されるようになっているので安心です。『.hack』シリーズに少しでも興味がある人にはぜひプレイしていただき、これから始まるメディアミックス展開も一緒に楽しんでもらいたいですね。




**プレイしていけば話が理解できる！**

▲「シナリオを重視した」と松山氏が語るように、各作品のあらすじをしっかりと把握できるシナリオに仕上がっている。

# 『過去』のあらゆる作品

## Key of the『Link』①

## 多彩なメディアで展開された『.hack』シリーズの作品群

ゲームはもちろんアニメやコミック、ノベルなどのさまざまなメディアで展開されてきた『.hack』シリーズ。本作では、その全作品がメイン&サブシナリオという形で盛り込まれており、プレイを進めることでシリーズの大まかな流れを把握できる。ここでは、各メディアごとの主要作品について説明していく。なお、本作に同梱されるDVD『.hack//historical Disc』には、ゲームとアニメの映像が多数収録されているので、ぜひチェックしてほしい。

▶ゲームやアニメの名シーンを収録したダイジェスト映像を楽しもう。




### GAME 第1弾は4部作、第2弾は3部作という壮大なスケールで発売

ゲーム版は、複数の巻を3～4カ月という短いスパンでリリース。『.hack//』は4部作、『.hack//G.U.』は3部作という圧倒的なボリュームが話題を呼んだ。ほかにも本物のネットゲーム版『.hack//fragment』も発売された。

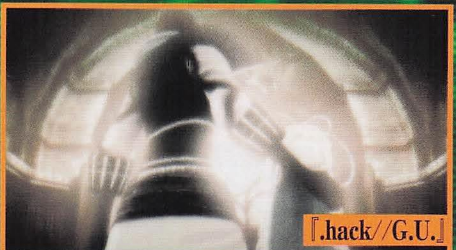
▶カイトとその仲間たちが「The World」の影に潜む存在と戦う。







▲プレイヤーキル（PK）が横行する時代の物語。名うてのPKキラー・ハセヲが謎のPK「三爪痕（トライエッジ）」を追う。




▲ハセヲの前に幾度となく現れては、真実へと導いていくオーヴァン。彼の謎めいた行動には、ある目的が隠されており……？



**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』②**

本作では、レベルアップ時に上がるものはHPとSPの上限だけ。攻撃力や防御力は、戦闘などで入手できる「ウィルスコア」を「知識の蛇」で消費して、ジョブランクを上げる必要がある。強敵と戦う際は、レベルよりもジョブランクの高いUPCをパートナーに選ぼう。

Kaito



## これ1本ですべてが完結する『Link』の物語

──『.hack』シリーズのゲームはこれまで、何部作かを短い期間を置いて発売されてきましたが、『Link』でこの手法を取らなかった理由はなぜでしょうか？
**松山：**UMDの容量の関係上、この案が出なくもなかったのですが、あえて取りやめました。理由は今の時代、大人にしろ子どもにしろ、じっくりゲームを遊ぶ時間を取れなくなっており、複数のソフトに分けるとプレイしてもらえないのでは？　と考えたからです。私もゲームは好きですが、最近は据え置きハードで長時間プレイできず、携帯ハードのゲームを空いた時間にするのがほとんどです。そこに1本で完結しないソフトを出しても、買うのをためらう可能性がありますから。
──ダウンロードコンテンツでシナリオを補完するという手段を選ばなかったのも同じ理由ですか？
**松山：**まったくそのとおりですね。コンテンツのダウンロードにはお金がかかりますし、人によっては利用できない場合もありますから、あくまでこのソフト1本に絞りました。これ1本で、これまでの『.hack』作品の内容が理解できるし、近くに友だちがいれば通信リンクプレイも楽しめますから、オススメですよ！
──1本とはいえ、本作には多くのキャラが登場します。そのイラストはどなたが描かれたのですか？
**松山：**トキオや彩花、敵であるシックザールなどの主要キャラと戦闘に参加するユニゾンパートナーキャラクター（UPC）のデザイン原案は、一部を除いて弊社の細川（※細川誠一郎氏）が手がけています。デザインのリファインについては、コミック版の作画担当の喜久屋めがね先生にお願いしています。喜久屋先生には主要キャラクターの表情カットのほか、シックザールのクラリネッテもデザインしていただきました。うちの細川は、クセのあるキャラは得意なのですが、典型的な美少女というのは苦手なもので（笑）。
──喜久屋先生は、ゲーム版『Link』制作においてほかにどんなお仕事をされているのですか？
**松山：**イラストレーターが描いた、会話シーンだけに登場するNPCのイラストのチェックをやっていただきました。いろんな作品のキャラがいるので、その整合性を取る必要がありましたから。その際はわざわざ福岡まで来てもらい、泊まりがけでチェックしていただき、非常に助かりました。
──「SIGN」のベアや「Roots」の匂坂など、出身作品の異なるNPCを並べても、まったく違和感のないタッチで描かれているのには驚かされました。
**松山：**喜久屋先生とはコミックの「.hack//XXXX」の作画のときから一緒にお仕事をさせていただいていますが、もの作りの感性とその視点が非常に高い作家さんだと感じています。コミック版「.hack//Link 黄昏の騎士団」の作画についても、細川が描いたデザインとキャラクター設定をもとに、キャラにピッタリのデザインをしていただき、こちらとしても大満足の内容になっています。絵が上手な漫画家というだけでなく、自分の考えをしっかり持ったクリエーターとして、今後も一緒にやっていきたいですね。
──コミック版「Link」といえば、ゲームの内容とはだいぶ変わっていますが？
**松山：**やっぱり、ゲームとコミックでは表現方法が違いますからね。ゲームなら時代やシナリオごとに整理して物語を展開させられますが、コミック連載ではキレイにまとめるより、毎回盛り上げどころを作っていくほうが大切なので、内容もだいぶ違っています。とはいえ、ストーリーの根幹は同じなので、コミックを楽しめる人はゲームも、ゲームを楽しめる人はコミックも楽しめると思います。ちなみに、コミックの企画立ち上げ当初は、「ゲームの発売までに1巻は出したい」と言っていたのですが、気がつけばもう3巻まで出てました。ファンのみなさんと関係者各位に心からお詫びを申し上げます（汗）。

**協力プレイで強敵に立ち向かえ！**




▼通信プレイでは最大3人で協力して、高難度のエリアに挑むことができる！



**1本でも大満足の内容に！**

▲『Link』開発の苦労を語る松山氏。苦労したぶん、デキには自信ありのようだ。

# を『Link』1本に凝縮しました」

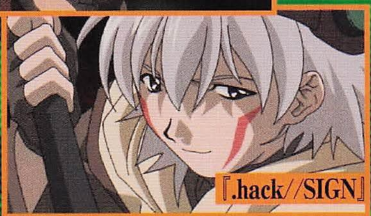
## ANIME　ゲーム版と密接にかかわる物語が展開

「SIGN」は『.hack//』の、「Roots」は『G.U.』の発売直前から放映され、ゲームの物語の以前を描いて話題を呼んだ。ほかにも『.hack//』の時代の現実世界を描いた『Liminality』や、コミック作品をアニメ化した『黄昏の腕輪伝説』などが存在する。



『.hack//Liminality』

◀『.hack//』各巻に同梱されたOVA。水無瀬舞が「The World」の謎に現実世界から挑む。



『.hack//SIGN』

▶主人公・司の心の成長と「The World」のシステムを司るアウラの覚醒を描く。



『.hack//黄昏の腕輪伝説』

◀キャンペーンでカイトのPCボディを手に入れたシューゴが、妹のレナを助けるために戦う。



『.hack//Roots』

▲『G.U.』の主人公でもあるハセヲが「The World」を遊び始めてから、凄腕のPKKになっていくまでの過程を描く。

## COMICS　コミックならではの手法でゲームのストーリーを描く

「XXXX」では『.hack//』の、「G.U.+」では『G.U.』の物語をベースに、コミック独自の物語が展開。「Alcor」は『G.U.』の人気キャラ揺光と同じタイプのPCを持つ七星が、ゲームと現実の両方に苦悩しながらも成長していく物語が描かれる。

**『Link』登場作品**
- 『.hack//XXXX』
- 『.hack//G.U.+』
- 『.hack//Alcor』

## NOVELS　「The World」の根幹にかかわる物語も！

「The World」の世界観のモチーフとなったネット叙事詩の世界を描く「黄昏の碑文」や、『Roots』に登場する殴られ屋・碧の秘密に迫る「CELL」などの注目作を小説で楽しめる。「AI buster」「ZERO」「Another Birth」は『.hack//』の外伝作品だ。

**『Link』登場作品**
- 『.hack//黄昏の碑文』
- 『.hack//AI buster』
- 『.hack//Another Birth もうひとつの誕生』
- 『.hack//ZERO』
- 『.hack//CELL』

**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』③**
UPCのジョブランクを上げられるのは、彼らがトキオたち「黄昏の騎士団」の正式メンバーになってから。そのために必要なミッションに挑んで、メンバーを増やそう。「SIGN」から「Roots」の時代では、カイトとハセヲは正式メンバーにできないので注意すること！



## UPC選考はスタッフの愛が勝利!?

──歴代のキャラクターがトキオの仲間としてグランホエールに搭乗しますが、戦闘に参加するUPCはそのなかからどのような基準で選ばれたのですか？

**松山：**カイトやハセヲなどの主人公たちは別格として、あとは基本的に人気順ですね。とはいえ、当初予定していたUPCの数は20人ちょっとで、最終的に30人以上にまで増えるとは私も予想外でした。

──その全員にXthフォームが用意されているというのですから、本当に豪華ですね。

**松山：**いや、じつはそれも想定範囲外のことで、最初は一部のUPCしかXthフォームになれないハズだったんですよ。たとえばカイトについてですが、彼の本格的な参戦はゲーム終盤で、そこから育ててXthフォームにしても、そのころにはもうゲームを終わらせられる段階なので、通常フォームしかなかったんです。ですが、ハセヲや司など、ほかのUPCのXthフォームができ上がっていくうちに、スタッフから「カイトのXthフォームを作りたい」という話が出てきて。しかも「衣装を変えただけじゃ普通だから、武器も弓に変えたい」って言ってきたんですよ!?　新しい武器って、そんなことしたら攻撃モーションからクロスレンゲキの演出まで、全部最初から作らなきゃいけないのに……。正直、冗談かと思いましたが、どうやら本気で言っているらしく、その熱意に負けてゴーサインを出しました。遊んでいただければわかるとおり、結果的に入れてよかったと思います。

──ゲーム第1弾の主人公だけに、スタッフのみなさんの間でも思い入れがあるんでしょうね。

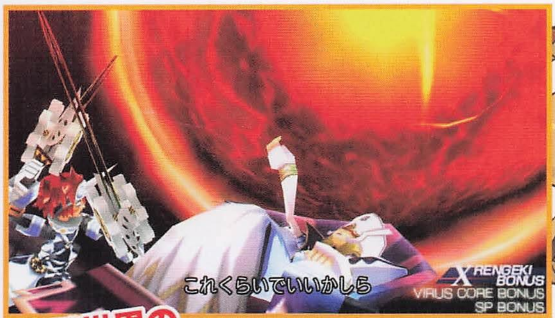
**松山：**いや、コレなんてかわいいものです。じつはもっとヒドい例がありまして……。楓事件というものが。

──楓は人気があるからUPC入りしたのでは？

**松山：**確かに人気キャラの1人ではありますが、最初はNPCで登場する予定でした。ですがある日、私が東京に出張に行っているときに会社から電話があったんです。「開発現場で楓が動いているらしい」って。「寝耳に水」とはまさにこのことでしたね。カイトのときのように相談もなかったんですから。それで福岡に帰ってみたら、ホントに楓の3Dモデルが動いてるし（笑）。話を聞いてみると「欅様のUPC入りが決まったのに、その隣に楓様がいないのはさびしい」って。いやいや、『Link』はトキオとユニゾンして戦うゲームだから、その組み合わせでは戦えないよ？　って言っても「どうしても作りたい」と。作るのなら、クロスレンゲキもXthフォームも作る必要があるよ？　と言っても「どうしても作りたい」と。それなら、私が止める理由はないな、ってことで採用となりました（笑）。

──まさにスタッフのキャラへの愛が生んだ事件ですね。UPCについて、ほかに何かエピソードはありますか？

**松山：**ほかには、コミックの「.hack//XXXX」に登場するクビアの人間形態もUPCとしての参戦は予定されていませんでしたね。ですが、クビアはカイトの腕輪と対をなす重要キャラで人気も高く、ほかの作品ではモンスターの姿でしか出ていなかったので、晴れて採用となりました。あとはヘルバですね。そのころは強力なUPCとして、オーヴァンと欅の参戦が決まっていたのですが、スタッフから、「ヘルバを出したい」という要望があったんです。ヘルバは伝説のハッカーでもあるPCで、『.hack//』でもクリア後に仲間にできましたが、チートキャラなので正直強すぎます。そんなキャラがUPCになったら興ざめしないか？　と言ったのですが、細川が描いた、玉座のようなイスにふんぞり返ったヘルバのイラストを見た瞬間、私の心の中で採用が決定していました（笑）。スミマセン、ウチのスタッフ、意外とこんなノリでゲーム作ってます。




**電脳世界の女王降臨！**

▲満を持して登場のヘルバ。通信リンクプレイで条件を満たさないと仲間にできないが、その実力はまさに反則レベルだ！

# 『現在に至るまでに

## Key of the『Link』②

## 開発スタッフの"愛"によりUPCに昇格した楓様

『G.U.』に登場する巨大ギルド・月の樹の3番隊隊長を務める斬刀士の楓。和の雰囲気を備えた落ち着いたたたずまいと、主である欅に惜しみない愛情を注ぐ母性などで人気を集める彼女だが、インタビューで語られているように、当初は通常の仲間PCとしての参加が予定されていた。しかし、一部のスタッフの熱狂的な支援により、UPCとして参戦することが決定。まさにスタッフの愛が生んだ奇跡（？）といえるだろう。ここでは、楓のUPC参戦記念として、その艶姿を改めて紹介していく!!



**楓　通常フォーム**

CV:大原さやか

刀を構える凛とした表情が魅力的。紅色の着物も、彼女の青みがかった黒髪にマッチしている。腰に巻いたしめ縄もポイント。

**楓　Xthフォーム**

CV:大原さやか

紅色の着物はそのままに、天女のような羽衣をまとっている。武器も豪華になって、長いリーチを生かした攻撃が可能に！




**『Link』でも楓様と一緒♥**

▲ときには部下として、ときには母として欅を見守る楓。そのまなざしは、彼への慈愛に満ちている。







**クロスレンゲキも入魂のデキ！**

◀▼クロスレンゲキで、トキオと見事なコンビネーションを決める楓。攻撃が終わったあとにトキオに向ける表情にも、スタッフの愛情とこだわりが感じられる!!



**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』④**

サブシナリオでは、小説やコミック作品の物語が楽しめる。1つのシナリオをクリアするだけで「黄昏の騎士団」のメンバーが復活することも多いので、積極的にクリアしていこう。仲間が増えれば拠点施設も拡張しやすくなるのだ。



## 『Link』の物語の謎が早くも明らかに!?

――UPCの選考もいろいろ大変だったようですが、本作の開発で最も苦労した点は何でしょうか？

**松山**：やはり、データ容量の問題には苦労させられました。ただでさえ収録作品や登場キャラクターが多いですから、容量は常にパンパンで。個人的には、容量不足で一部のボイスを削らざるを得なかったのが惜しまれます。ほかには、ラストの展開についてですね。

――具体的にはどういうことでしょうか？

**松山**：じつは、ラストの展開はスタッフ間で何度も話し合いが行われ、アフレコ寸前まで決まっていなかったんですよ。数カ月どころか1年以上（！）話し合っていました。もちろん、ラストが決まっていなくても開発チームはそれ以外のところを進めていていましたが、「ラストはどうなるんですか？」と聞かれるたびに、とにかく作業を進めてくれ、というしかなかったのがツラかったです。ですが、長い時間話し合ったおかげか、アフレコが迫るころにはラストの展開も決定し、私をはじめスタッフ全員が納得するものとなりました。内容には本当に自信がありますよ！

――本作の物語では結局のところ、どのようなことが語られるのでしょうか？　答えられる範囲内でいいので教えてください。

**松山**：『Link』は、『.hack』最終章の開幕ベルを鳴らす作品です。当然、これまで謎に包まれていた存在、すなわち「The World」の大事件を、何らかの目的を達成するために引き起こした黒幕の情報も出てきます。同時に、「The World」を開発した会社であるにもかかわらず、これまで積極的に行動してこなかったサイバーコネクト（CC）社も大きく動きます。それは、シックザールの暗躍であったり、社長であるジーニアスの登場であったりするわけですが、具体的にはやはりゲームで体験していただくのが一番ですね（笑）。

――そのシックザールについてお聞きしますが、8人という人数には何か意味があるのですか？

**松山**：なぜか8という数字が大好きなんですよね（笑）。まあ、四天王とか三羽ガラスとかのノリと同じと考えていただいて間違いありません。ほかにも意味がありますが、それはやはりゲームで（笑）。

――シックザールはアカシャ盤を制御しているとのことですが、具体的には何をしているのですか？

**松山**：アカシャ盤は、2020年のマク・アヌにそびえ立つ巨大な塔で、「The World」の時間データを管理しています。その名前は、宇宙や人類の歴史のすべてが記されているという、アカシックレコードにちなんでつけられています。イメージ的には、とんでもないスペックの超高性能スーパーコンピュータと思っていただいてかまいません。もちろんこれは、ある目的のために建てられたもので、その目的達成を阻むためにトキオたちは戦うことになるわけです。

――『G.U.』のVol.1に同梱されていたターミナルディスクでは、CC社の若き天才・天城丈太郎と番匠屋淳という2人の技術者の物語が描かれていますが、これは本作にどうかかわってくるのでしょうか？

**松山**：『Link』ではCC社が積極的に動いているので、さまざまな形でかかわってきます。ですがやはり、具体的にはゲームで（笑）。ちなみに、絶対包囲パックの「新約碑文」にはこれらの情報が詰め込まれているので、クリア前に読まないように注意してください。

## アカシャ盤に隠された謎とは!?




▶アカシャ盤の力を利用して「The World」の過去へダイブするトキオ。いかにアカシャ盤がハイスペックとはいえ、こんなことを実現できるのには何か理由がありそうだが……？

# 「いくつもの困難がありました」

## Key of the『Link』③

## シックザールとCC社の深いつながり

本作でトキオたちの敵として登場するシックザールの面々は、「The World」を開発したCC社に雇われたハッカー集団。CC社、とくに社長のジーニアスとの関係は深いようだ。しかし、ひょうひょうとしてつかみどころのないリーダーのフリューゲルを筆頭に、トキオを助けるような行動をとるガイストなど、個々人の考えで動いている場面も多い。プレイ時は彼らの動向に注目しておきたいところだ。




▲シックザールを使って、カイトをはじめとする黄昏の騎士団のPCを攻撃するジーニアス。彼はアカシャ盤の機能を使って、いったい何をなそうというのだろうか？

### すべては団長のために！




◀普段はやる気がなく、サボることばかり考えているリーダーのフリューゲルだが、部下からの信頼は厚い。彼のもとに集った強者たちにトキオは勝てるのか？

### 脅威の肉体がトキオを襲う！




▶シックザールのメンバーは、それぞれがサーカスにちなんだコードネームと特殊能力を持っている。No.7のトロンメルのコードネームは"怪力男"で、恵まれた肉体を生かした力任せの攻撃が得意。



**リーダー フリューゲル**
CV:杉田智和
"団長"の名で呼ばれるシックザールのリーダー。極度の面倒くさがり屋だが、あのカイトと互角に戦うなど、その実力は本物だ。

**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』⑤**
拠点の施設に仲間キャラを配置する際、たとえ仲のいいキャラと配置しても、同じ場所に居続けさせると親密度が下がってしまう。UPCの親密度を下げてしまうと戦闘にも悪影響を及ぼすので、キャラの配置変更はこまめに行うように！

Plug



## ともに歩んできた『.hack』シリーズとネット社会

――これまで長きにわたって続いてきた『.hack』シリーズですが、オンラインゲームの世界をモチーフにした物語を作ろうと思ったきっかけは何でしょうか？
**松山：**本シリーズの企画を立ち上げたのは、1999年から2000年といったころですが、当時のゲーム業界では『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』といったオンラインゲームが注目されていました。一般的にはまだまだ浸透していませんでしたが、ゲームの作り手には大きな刺激となり、「これからはオンラインゲームの時代」という風潮まで生まれました。事実それは正しく、今でも良質のMMORPGがプレイされていますし、ネットを利用したACTの対戦プレイなども活発に行われています。ですがそこには、ネットワークで他人と関わることのわずらわしさも少なからず出てきました。私は、人付き合いをするなら現実世界で会って話せばいいと思う人間なので、オンラインゲームの開発にはそれほど熱心にはなれません。ですが、オンラインゲームの匿名性や筋書きのないドラマのおもしろさは理解できます。そういったおもしろさを、オフラインの筋道のある脚本でドラマ化したら楽しそうだと思い、最初の『.hack//』シリーズを企画したのです。
――『.hack//』でも、豊富な知識を持つ老人PCのワイズマンのリアルが、知能指数の高い小学生だったことに、多くのファンが驚いていましたね。
**松山：**あれこそまさに、匿名性のおもしろさですよね。子どものような姿のPCなのに、じつは出産間際の主婦のミストラルなども好評でした。こんなふうに、オンラインゲームでカワイイ女の子と話していても、リアルでは男なのでは？　と思った瞬間に、物語としてのおもしろさが出てきますよね。また現在は、ネット自体が完全に一般的なものになっています。これに伴い、『.hack』シリーズで扱われていたメールやBBSも一般化し、よりリアルな世界観を持つに至りました。
――以前は、ネットをすることが悪いことのように扱われることも少なくありませんでしたね。
**松山：**ネットがマニアックな世界という扱いを受けていたのは確かですね。ですから初期のオンラインゲームは現実世界からの"逃げ場所"のようなイメージがあり、『.hack//SIGN』でも内向的な司などのキャラクターを軸にした物語が描かれました。ですが今は、誰もが生活の便利な手段としてネットを利用する、いわばネットと共存する時代です。そんな世相のなかで生まれた作品だからこそ、『Link』も悲壮感がない、どちらかというとライトな物語が描かれていくのです。




**ネットとリアルでギャップ萌え？**

▲ミストラルのリアルは専業主婦。彼女の娘も「The World」をプレイした。

――ネットや通信といえば、本作でもアドホックモードを利用した通信プレイが楽しめますよね。『Link』の発表当初は、多人数で協力してクエストに挑むタイプのRPGになるという予想もありましたが？
**松山：**その構想もなくはなかったのですが、『.hack』シリーズはやはりシナリオありきの作品ですので。協力プレイを重視したタイトルの場合は、通信プレイの比率が7、1人プレイの比率が3くらいのバランスになっているじゃないですか。これをストーリー重視の『.hack』でやるというのは、やはり考えられません。ウチが本気で通信プレイに力を入れるというなら、別のタイトルを立ち上げますね。とはいえ、PSPでまったく通信プレイができないというのもさびしいものなので、通信プレイと1人プレイの比率を3：7に逆転させて開発を始めました。これはこれでよいかと。友だちと協力してエリアに挑むのは、通常のプレイとは違った楽しみがありますし、クリアすれば報酬としてレアアイテムも入手できるので、本編の息抜きにでもプレイしてみてください。もし、街で私を見かけたら、ぜひ誘ってみてください。PSPはいつも持ち歩いていますから、よろこんで協力プレイに参戦させていただきますよ！

# 「未来の『The World』」

## 「SIGN」から「Roots」までの時代に登場する味方データを完全網羅

### UPCデータ

本作の物語は「The World」で起きた大事件を、「SIGN」の時代から順を追って体験していく。ここでは、「SIGN」から「Roots」までに登場するUPC＋トキオのデータを掲載するので、攻略に役立ててほしい。



▲一緒に冒険して親密度を上げれば、ユニゾンコンボが決めやすくなるので要チェック！



**トキオ** *Tokio*
職業▶ディアルエッジ(Lv:1)
参入▶最初から
アビリティ▶旋牙・月輪、Wウェアなど

**攻撃に防御にと臨機応変に対処せよ**

プレイヤーが操作する主人公。攻撃スキルや「旋牙・月輪」で敵のブレイクゲージを削り、ユニゾンコンボを狙おう。味方がピンチのときは、アイテムで回復役もこなすべし。



**ミミル** *Mimiru*
職業▶ブランディッシュ(Lv:3)
参入▶『.hack//SIGN』第1話
アビリティ▶最大HPアップ、攻撃力アップ、防御力アップなど

**攻守に優れる最初のパートナー**

最初に仲間になるUPC。初期レベルの低さは戦闘機会の多さで自然に補える。攻撃力が高く、HPや防御力が上がるアビリティも覚えるので、バランスよく戦うことが可能だ。



**昴** *Subaru*
職業▶パルチザン(Lv:8)
参入▶『.hack//SIGN』第3話
アビリティ▶最大HPアップ、防御力アップHPリカバリーなど

**鉄壁の防御を誇る騎士団の象徴**

高いHPと防御力に加え、時間経過でHPが回復する「HPリカバリー」まで覚える。防御が優秀な反面、攻撃力が低めなので、ユニゾンコンボでしっかり敵のHPを削ろう。



**司** *Tukasa*
職業▶ハーベスト(Lv:6)
参入▶『.hack//SIGN』第4話
アビリティ▶最大SPアップ、攻撃力アップ、クイックスペルなど

**鍛えれば呪紋のエキスパートに！**

威力の高い攻撃呪紋と回復呪紋を使いこなすキャラ。呪紋の詠唱時間を短くする「クイックスペル」を習得すれば、攻撃呪紋のエースとして活躍できるのでぜひ使おう。



**銀漢** *Ginkan*
職業▶ブレイド(Lv:11)
参入▶『.hack//SIGN』第11話
アビリティ▶最大HPアップ、攻撃力アップ、食いしばりなど

**昴さま命の騎士団長**

「SIGN」のUPCで最も参戦が遅いぶん、初期レベルは高め。育てれば戦闘不能に一度だけ耐える「食いしばり」を覚えるため、使う価値は十分ある。攻守のバランスも良好だ。



**カイト** *kaito*
職業▶ツインソード(Lv.15)
参入▶『.hack//』第1話
アビリティ▶最大HPアップなど

**勇者の活躍の舞台はまだ先?**

「黄昏の騎士団」最強のUPCだが、仲間になる際はまだ初心者。さらに、『.hack//』のシナリオの途中から一緒に冒険できなくなるので、本格的に育てるのは後回しでいい。

**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』⑥**

メインシナリオの『.hack//Link』第4話をクリアするとオープンするフリーポイント。ここのカオスゲートからは、複数のエリアにいつでも挑戦できる。ボスに勝てないときなどはここでUPCの親密度を高めたり、「ウィルスコア」を荒稼ぎしたりして戦力アップを図ろう。



## シリーズ最終章の始まりと終わりを今こそ体験せよ！

——少し前の話になりますが、『Link』開発の発表の際、この作品がシリーズの最終章であることを明言したのには、どんな意図があったのですか？

**松山**：あの発表のあとはいろいろ言われましたね。「何で止めるんだ」とか、「頼むから続けてくれ」とか……。いや、もう慣れっこですよ？言われると結構キズつきますけどね!? まあそれはともかく、『Link』はこれからの『.hack』最終章のトップバッターですから、厳密にはこの作品ですべての物語が完結するわけではありません。ですが『.hack』シリーズは、私たちが始めたプロジェクトです。そんな作品だからこそ、私たちの手でしっかり終わらせたいのです。シリーズを長く続けることは、私たちにとっても、ファンの方にとっても確かにうれしいことです。ですが終わりが見えないまま、ただ続けるということがいいとは、私は思いません。幸い、優秀なスタッフに恵まれ、『Link』は納得のいく作品になりましたし、今後に展開されるメディアミックス作品も充実した内容になっています。ともかく、これまで広げてきた「The World」にまつわる伏線という名の“ふろしき”はすべてたたみ切るつもりなので、期待していてください。

——これから『Link』をプレイするうえで、これだけは知っておいてほしいというキーワードがあれば教えてください。

**松山**：基本的には、ゲームをプレイしていくことで、ゲーム中に出てきたキーワードについてはすぐ理解できるハズです。わからない場合はデータベースもありますしね。そんなキーワードのなかから、覚えてほしいものを上げるなら、「イモータル・ダスク」という言葉でしょうか。P.79でシリーズの黒幕の話を少ししましたが、じつはこの「イモータル・ダスク」こそ、黒幕がなしとげようとしていることの一端なのです。『Link』で起こる事件は本作で完結しますが、黒幕の動きはまだ止まりません。「イモータル・ダスク」の先にあるものを求めて、黒幕はこれからも活動を続けることでしょう。ですが、その影に立ち向かう、新たな希望もあるのでどうぞご安心ください。詳細についてはもう少しお待ちを！

——それでは最後に、ファン並びに『.hack』シリーズに注目するすべてのユーザー、そして電撃ゲームス読者のみなさまに向けて、ひとことお願いします。

**松山**：足かけ10年、ひたすら走り続けてきた『.hack』シリーズのファイナルプロジェクト、最終章がついに開幕しました。『Link』というタイトルは、このシリーズの間口の広い入口だと思ってください。ここから『.hack』シリーズに入って、これから始まる『.hack』の色濃い物語を、私たちと一緒に楽しみましょう。予想は裏切りますが、期待は裏切りません。そんなプロジェクト『.hack』をどうぞよろしく！




# の物語はまだ始まったばかりです』

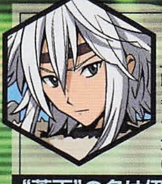


### ブラックローズ Black rose

職業▶ブランディッシュ(Lv.15)
参入▶『.hack//』第2話
アビリティ▶最大HPアップ、攻撃力アップ、スーパーアーマーなど

**大剣の一撃ですべてを断つ！**

勇者カイトの相棒で、同じPCボディのミミルよりも攻撃に特化した印象。通常攻撃を食らってものけぞらなくなる「スーパーアーマー」を覚えれば、まさに鬼に金棒だ。



### バルムンク Balumunku

職業▶ブレイド(Lv.25)
参入▶『.hack//』第3話
アビリティ▶最大SPアップ、攻撃力アップ、Qブレイクなど

**“蒼天”の名は伊達じゃない！**

攻守に優れ、初期レベルも高い理想的な戦士。敵のブレイクゲージを素早く削れる「Qブレイク」を覚えるのも大きい。ボスなどの強敵が相手のときに連れていくといいだろう。



### アルビレオ Arubireo

職業▶パルチザン(Lv:42)
参入▶『.hack//Albuster』第1話
アビリティ▶????

**神の槍はすべてを貫く**

初期レベルの高い重槍士。即戦力として使えるが、仲間にするには「AI buster」のシナリオをすべてクリアする必要がある。また、冒険中に離脱することがある点には注意。



### タビー Taby

職業▶グラップラー(Lv:26)
参入▶『.hack//Roots』第2話
アビリティ▶????

**肉球で戦う癒し系戦士!?**

拳や蹴りを武器に戦う拳術士。HPや防御力が上がるアビリティを覚えるので、十分な攻撃力とタフさを持つ。「Qブレイク」を覚えれば、グッと使いやすくなるはずだ。



### ミストラル Misutoraru

職業▶ハーヴェスト(Lv.14)
参入▶『.hack//』第2話
アビリティ▶防御力アップ、お宝ハンター、アイテム+など

**お宝探しのおともに最適**

入手アイテム数を増やす「アイテム+」の効果で、アイテム稼ぎに役立つ。ただし戦闘力は低く、冒険中に離脱することも多いので、敵が強いエリアに連れていくときは注意！



### オルカ Oluka

職業▶ブランディッシュ(Lv:30)
参入▶『.hack//Albuster』第1話
アビリティ▶????

**“蒼海”の力に衰えなし！**

バルムンクとのコンビで有名な巨漢の戦士。攻守ともに優秀で「スーパーアーマー」も覚えるので、大抵の相手と互角以上に戦える。冒険中に親密度が上がりやすいのも魅力的。



### ハセヲ Hasewo

職業▶マルチウェポン(Lv:32)
参入▶『.hack//Roots』第2話
アビリティ▶攻撃力アップなど

**最強のPKKへの道はまだ遠い**

多彩な武器を使いこなす特殊なUPCだが、しばらくは双剣しか使えない。さらに、「Roots」のシナリオの途中からしばらく使えなくなるので、ほどほどに鍛えておこう。



### 碧 Midori

職業▶ブランディッシュ(Lv:50)
参入▶『.hack//CELL』第1話
アビリティ▶????

**殴られ屋の真の実力を見よ！**

初期レベルから最大HPが600以上という、遅れてきたエース。攻撃力も高く、非常に頼りになる。「CELL」のシナリオをクリアすれば仲間になるが、出現する敵が強いので注意。



**キー・オブ・ザ・『.hack//Link』⑦**

敵の攻撃を受けそうになった場合は、距離をとってかわすか、×ボタンで回避を行うのが基本。トリガーゲージがたまっているなら、ダメージを受けるがのけぞらない攻撃スキルを使うのも手。後者は削りにくいブレイクゲージを削れるので、一気に決めたいときにオススメだ。

# 『ゴッドイーター』の起源(ルーツ)を探れ!!



### フィールドの数々

人類とアラガミの争いを象徴するフィールド。建造物は破壊(捕喰)されてしまい、もはや人の住めない状況になっている。ゴッドイーターはこうした場所で壮絶な戦いを繰り広げる。

チーム連係型ハイスピードハンティング

## GOD EATER®

ゴッドイーター

**荒廃した独特な世界、そこに生きる人々とゴッドイーター、そして謎多きアラガミという存在。これらの謎に迫る超ディープインタビューと貴重な設定資料をチェックせよ!**

| GOD EATER（ゴッドイーター） | | | |
|---|---|---|---|
| 発売中(2月4日発売) | ¥5,229(税込) | | |
| PSP | ジャンル | ACT | ACT |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス | 協力 |
| | 備考 | プレイ人数:1〜4人 | 育成 |



## NEWS 広がり続ける『ゴッドイーター』の関連ニュースをチェック!

続々と配信されるDLCから電撃の企画まで、気になる最新情報をまとめてお届け!

### DLC DLミッションVer.1.3解禁!

これまでにもコラボレーションやDL専用など、さまざまミッションが配信されてきたダウンロードミッションパック。最新版のVer.1.3では、難易度4から難易度6までに登場する大型アラガミを網羅した「アラガミ単体討伐」が配信される。相手の動きをじっくり観察して本編での戦いに生かすのもよし、素材集めに活用するのもよし。魅力的なミッションがめじろ押しだ!



▲オリジナルのアラガミや単独で受注できるミッションが続々登場! DLCで最先端の狩りを体験しよう。

### 募集企画 アラガミ&ミッションのアイデア募集中!

Side-BNと電撃3誌が連動してオリジナルのアラガミとミッションを大募集中。下の応募の仕方をよく読んでどしどし応募しよう!!

#### 応募の仕方（締切は4月2日消印有効）

▶オリジナルアラガミは、堕天種アラガミか第二接触禁忌アラガミのどちらかの設定を、オリジナルミッションは、ミッション名、依頼者名、登場するアラガミとその数、フィールド名(贖罪の街・嘆きの平原・鉄塔の森・鎮魂の廃寺・煉獄の地下街・愚者の空母のうち1つ)、難易度(1〜10)、固定報酬(作中で入手できる素材のうち3種類)を郵便はがきに記載して、以下の宛先に応募してください。キミの考えたアラガミとミッションがゲーム中に反映されるチャンス! もちろん、イラストでの応募や、上記以外の裏設定を記載した応募もOKです。

▶宛先…〒160-8326 (株) アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゴッドイーターアラガミオリジナルミッション」係

**ミッションの応募はケータイでもOK! キミのアイデアを送ろう!**

### Web企画 電撃部隊が狩りまくり!

Side-BNと電撃各誌で活躍するゴッドイーター達が「電撃部隊」を結成し、Webで大暴れ! 定期的にミッションの攻略動画を配信予定で、第1回は「電撃 戦慄の巨人」にチャレンジ。下のURLから、彼らの勇姿をご覧あれ!!

http://dol.dengeki.com/sp/gesp/

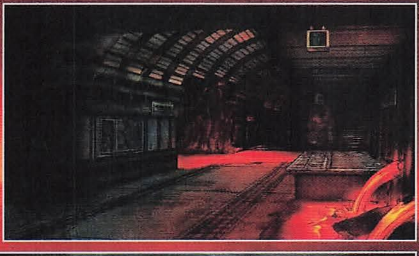
### コミック 漫画版も見逃せない!

Side-BNで好評連載中のコミックが単行本化。ゴッドイーターのリョウ・カガミと仲間達によるゲーム本編後のアラガミとの戦いが描かれる。




GOD EATER -the spiral fate-
- ●3月27日発売
- ●作画／斉藤ロクロ
- ●原作／バンダイナムコゲームス
- ●発行／アスキー・メディアワークス

※ご記入いただきました情報は、商品開発の参考のため個人を特定しない統計処理に利用させて頂きます。また、住所・氏名・年齢・電話番号などの個人情報は、採用者への連絡以外には利用しないとともに、弊社プライバシーポリシーに基づき(株)バンダイナムコゲームスまたは(株)アスキー・メディアワークスにて厳重に管理いたします。お送りいただいたイラストや文章の著作権は、(株)バンダイナムコゲームスまたは(株)アスキー・メディアワークスに帰属します。









# 開発陣インタビュー&設定情報から本作の魅力に迫る！

発売から1カ月半がたってなお爆発的な人気を誇る『ゴッドイーター』。今回はあえてゲームシステムではなく、その独特な世界観や魅力的なキャラクターに着目して開発陣にインタビューを敢行。今だからこそ世に出すことができるエピソードの数々を、貴重な設定資料とともにお送りする！

## 開発スタッフ ロングインタビュー

今回、お話を伺ったのは、プロデューサー、ディレクター、アートディレクターの3名。本作の成り立ちや裏設定など、開発秘話を大いに語っていただいた。ゲーム中ではわからなかった新事実が続々判明する！



**プロデューサー 富澤祐介氏**

「ゴッドイータープロジェクト」自体には途中参加ながら、全体の管理や統括を担当。世界観の構築やアニメパートにも深く携わる。



**ディレクター 吉村広氏**

企画立案の段階から作品に携わってきた「生みの親」。世界観、キャラクターの設定、全体のゲーム性をとりまとめてきた人物。



**アートディレクター 板倉耕一氏**

NPCのキャラクターデザイン、ゲーム全般のデザインを担当。そのほか、社内デザインチームや社外で起こされる3Dモデルの監修も行った。

## 1つのキーワードから誕生した荒廃した世界観

**――まず初めに『ゴッドイーター』の世界観のコンセプトや、キーワードなどがありましたら教えてください。**

**吉村広氏（以下吉村、敬称略）**：実は以前、『ゴッドイーター』とはまったく違う世界観の作品を考えていて、板倉と試行錯誤していた時期があったんです。ある程度形になったものをお客様にお見せして反応を伺う形で開発を進めていたところ、反響のあったフレーズがありまして。それが"ゴッドイーター"という言葉だったんです。この「神を喰らう」というちょっと背徳的な響きがする造語から、すべてが始まりました。

**板倉耕一氏（以下板倉、敬称略）**：初めてゴッドイーターっていう言葉が吉村から出てきたときは、正直「何それ？」っていう感じでした（笑）。でも、そのキーワードを軸として、それまで作ってきたものから考え方を変えようということになりまして。ターゲットとして考えていた男子中高生が求めるであろうイメージを、何パターンかビジュアル化していったんです。

**吉村**：そのとき板倉から上がってきたのが硬派な銃器、血を連想させるビジュアルでして、ゴッドイーターという言葉とうまく噛み合ったのか、周囲からいい反応が返ってきたんです。当たったら痛い、においを嗅いだら臭いみたいな、絵本の世界では語られないようなリアルな世界というのか。それが本作の出発点でしょうか。あと、弊社社長にプレゼンしたときに、「これだ、このサクヤの横乳だ！」と背中を押されたのも印象に残っています（笑）。

**板倉**：ちなみに、そのときに提出したサクヤやソーマのイラストはシナリオや人物設定の決まっていないときにイメージイラストとして描いたのですが、シナリオを構築する際にそのままキャラクターとして起用されたという経緯があったりします。

**――本作独特の廃墟的な世界観はどうやって生まれたものなんでしょうか？**

**板倉**：アラガミが設定として起こされる前から「モンスターの存在が強く影響している世界観にしよう」という話が出ていたんです。当初は現代とかけ離れた世界観にするつもりで遠い未来をイメージしてたんですけど、お客様への調査で、あまりに現代から遠すぎる世界だとかえって興味がわきにくいというご意見をいただいて。それで、プレイヤーのイメージが追いつく時代と荒廃した世界観で行こう、というところに落ち着きました。

**吉村**：具体的には、ビルに大きな穴が空いていたり、普通の崩れ方じゃない建物があったりと「現実世界とモンスターが生み出した異質感」を重視して世界を構築していきました。例えば、煉獄の地下街では、巨大なアラガミがマグマを捕喰しようとどんどん潜って、最後に破裂してしまったという設定があります。天井に見える黒いケロイド状のものがその名残なのですが、そういったひとクセあるデザインを心がけました。

## 「絵本では語られないリアルな世界です」（吉村氏）

## 設定情報

ここからは、開発段階で使用されたフィールド、主人公、アラガミの貴重な設定画を掲載。さらに、キャラクターとアラガミについては、板倉氏によるデザイン決定までの秘蔵エピソードを公開しよう。

### Set Material アナグラ&フィールド







### アナグラとその内部

左のアナグラ外壁の設定画は初期のものなのか、かなり荒廃し、かつ無骨な外観が見てとれる。背景にうっすら見える高い壁は「アラガミ装甲」だろうか。上のアナグラ内部のロビーは、ほぼゲーム内のそれと一致する。ゲーム中では気づきにくい旧関東地方の地図も確認できる。




### 贖罪の街と鉄塔の森

破壊の限りを尽くされて荒廃した2つの拠点。贖罪の街はアラガミに開けられたであろうビルを貫く穴が、鉄塔の森は不気味に捻じ曲がった鉄塔が、人間による文明の終わりを告げている。これを目の当たりにした人々の絶望がうかがい知れるというものだ。

**もっと喰いたい！ 野菜がない時代？**

作中では、コウタが野菜の栽培を知らないというエピソードがあった。インタビューでお聞きしたところ、野菜はフェンリルの地下プラントで生産されており、プラント外では農業が行われていないそうだ。アラガミ装甲で守られている外部居住区は人口密度が高く、そもそも農耕ができるようなスペースはないのだ。ただし、個人が家庭菜園レベルで野菜を育てる文化は残っている模様。なお、鉄塔の森をはじめとした一部の地域には、緑が残っているのを確認できる。

Set Material
# キャラクターデザイン
コメント：板倉氏



### 雨宮リンドウ

開発当初は寡黙で悩める上司のイメージでしたが、部隊員から親しまれる兄貴像を出すため、制服を着崩させて余裕を持った大人の笑みを基本の表情としました。背中にはフェンリルの紋章や背骨をイメージした止め具があしらわれていて、これには「アラガミとの命のやりとり、他者の犠牲の上に成り立つ世界」というメッセージを込めています。ちなみに初期の衣装デザインは、シックザール支部長に引き継がれています。

### 橘サクヤ

「頼れる先輩」であり「この世界のエロスの指標」でもあります。「もっとセクシーにするように」というオーダーに答えるため、現在のようなナイトドレス風のいでたちになりました。また、この衣装は「ゴッドイーター達の衣装は戦闘員らしくなくてもいいのか？」という葛藤を吹っ切るきっかけともなりました。「おかっぱ頭は美しい女性にこそふさわしい！」という主張が通り、髪型はこのようになりました。

## 「フェンリルは“神を殺す狼”です」(板倉氏)

**──そうしたフィールドは各地に点在しているようですが、街同士の交流や移動手段はどうなっているんですか。**

**富澤祐介氏（以下富澤、敬称略）**：ゲーム内では描写が省かれていますが、実はアナグラのロビーに関東地方の地図をこっそり表示してあるんです。よく見ると広範囲にわたってアラガミに捕喰されて、穴ぼこ状に地形が変化しているんですが……。ゴッドイーター達は、おおよそこの周囲の数10km以内のフィールドへ移動して戦っています。近場への移動は装甲車、遠方への移動はヘリコプターなどを使いますね。本作の時代設定は2060年ぐらいで、技術的にはアラガミのオラクル細胞を利用したエネルギーリソースが活用されています。機械の動力部分は現代のものとは違いますが、あくまで我々が見知っているような移動手段の延長上で彼らも移動を行っています。なお、街と街の交流などは特になく、日本は国としての役割を果たしていない状態になっています。

**吉村**：日本には、フェンリルのオフィシャルな施設がアナグラしかありません。じゃあアナグラとその周辺以外には人がいないのかというとそうではなくて、各地域に小さなアナグラ的な自衛施設があり、人々はそこで細々と暮らしているというイメージです。

**──フェンリルといえばエンブレムの模様が印象的です。モチーフはいったいなんでしょうか？**

**板倉**：神を殺すという伝説がある、フェンリルという狼とドクロをモチーフとしてとり入れています。神を屠るイメージ、もしくは終焉に向かって進んでいく人類の運命を暗示させています。さらにいうとフェンリルが何かをかじっている構図なのですが、それがなんなのかはゲームを進めればわかると思います。

### アナグラと外部居住区、そしてゴッドイーターが存在する世界

**──アナグラ内のTVでデモが放送されていましたが、あれは誰による何に対しての抗議なんでしょうか。**

**吉村**：配給の改善や労働の確保など……現代でもありえる内容です。多くの人が暮らしているという点では現代と変わりませんので、ときおりデモも起こります。ただ、暴動とかそういうものは一切起こせない状況になっているんですよ。一般の民衆には、デモ行進して普通に解散するぐらいしか権利が与えられていません。

**富澤**：配給される食料はフェンリルの配給がベースとなっていますし……彼らの庇護なしには生活がままならないのがその理由ですね。



▲プロデューサー、デザイナー、ディレクターという三者三様の視点から、本作の魅力を熱く語ってくれた。



◀コレは本作の最初期のデザイン画。サクヤの横乳はすでに決まっていたようだ。

**──人類が衰退していくなかで、ゴッドイーターは人々の希望となりえているんでしょうか。**

**吉村**：現代と比べたら安全ではないですが、子供を産んで育てていくというような普通の生活は、フェンリル内部のアーコロジーや外部居住区であればある程度保障された状態です。悲観的になりがちな情勢だけど、人々は必ずしもすさみ切った状態ではなく、バガラリーという娯楽番組を観て楽しむ程度の余裕はあるんですね。そんななかで、ゴッドイーターという職業は危険だけど給料がいいし、家族や親類も優遇されるような仕組みになっているので、憧れの職業でもあり、ねたまれる対象にもなっています。ヒーローとして扱われることもあるけど「死体漁りのグール」という蔑称もあるくらいで、汚い仕事だとののしられる場合もあるんです。

**──人々が生活するアーコロジーはフェンリルの支部の数だけあるんでしょうか？**

**吉村**：フェンリルの支部の総数はまだお伝えできませんが、現在ゲーム本編を含めて公開しているのは本部、ロシア、アメリカ、極東、ヨーロッパの5つですね。このなかでも、極東支部はエイジス計画を進めているために優遇され、非常に多くの人が集まって生活しています。本来、人々は地下のアーコロジーで安全に暮らすわけですが、極東支部は、人があふれて外部居住区を形勢しているんです。

**──それでは、人類が生き残るために欠かせないゴッドイーター決定の仕組みについて伺います。人々は戸籍や遺伝子管理をされているということですが、適合検査はどのようにして行われているんでしょうか。**

**吉村**：人々は、フェンリルの庇護下に入って配給を受けることと引き換えに、遺伝子情報の登録を求められます。このシステムによって適合者の可能性があるとわかった者は、適合検査への招へいを絶対に断れません。



### ソーマ

ミリタリー色が強いゴッドイーター達のなかで、「他者を拒むクールなギャング」としてデザインされました。深くかぶったフードや戦闘の危険を承知で付けているヘッドフォンなどは、外界を拒絶するという記号です。生き急ごうとする彼が背負う陰の大きさは、プレイしていただいた方にご理解いただけると思います。

### 藤木コウタ

主人公と一緒に『ゴッドイーター』の世界に触れる「喜びも悲しみも共有できる仲間」がコウタです。守るべき家族がいるという点では現代の人間に近いですね。そんなイメージを出せるよう、お調子者の少年らしいデザインにしました。

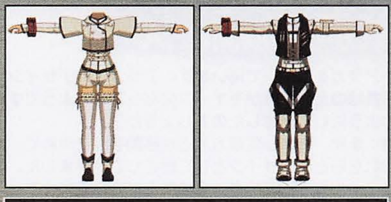
### アリサ・アミエーラ

神機使いはすでに戦場に身を置いているわけですから、危険と隣り合わせの任務はある意味日常です。アリサの衣装は、その日常に疑問を訴えかける彼女の「未熟さと強さ」を象徴するように、学生服をモチーフとしました。なお、特徴的な帽子の大きさは、彼女の未熟さを表す要素の1つです。

**もっと喰いたい！ 通信機器の実状**

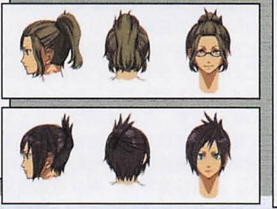
この世界の通信自体は壊滅しておらず、フェンリルが独自の技術で確立させているとのこと。しかし、インフラとして完璧なものではないので、誰もが携帯電話を持てるような現代とは異なり、通信を使用できるのは一部の人間に限られているようだ。また、支部同士では人工衛星を介して連絡をとり合っているが、新規で衛星を打ち上げる手段はなくなっている。衛星が老朽化で故障し、通信手段がなくなってしまうことへの懸念が高まっている状況なのだ。

## Set Material
# 主人公&アラガミ設定画

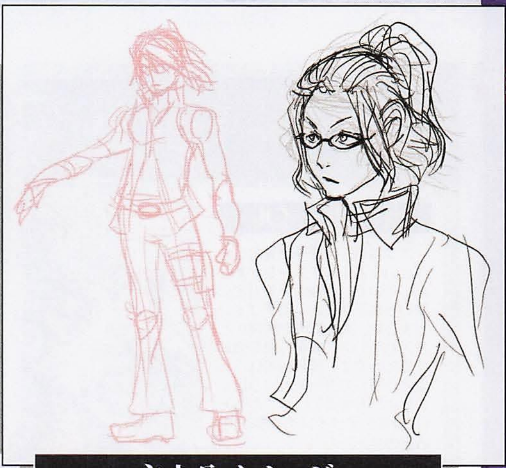


### 衣装
設定段階における主人公の初期装備。現在のものより制服チックで、やや“堅い”印象がある。





### 顔のパターン
曽我部修司氏による主人公キャラクターの顔&頭部デザイン。ゲーム中では選択できない顔や髪型のパターンもあるが、ほぼこのイラストのまま採用されているものもあるようだ。



### 主人公イメージ
PCキャラクターのバリエーションとして採用された曽我部修司氏による主人公のラフスケッチ。髪を結ったメガネ男子という設定にツボを突かれる人も多い？

**富澤**：適合検査でうまく適合すればよいものの、失敗すればどうなるかわかりません。ですから、人々にとって招へいされること自体も、一概に喜ばしいことではないんです。多大な報酬が家族に提供されるということで喜んで招へいに応じる人もいるでしょうし、逆に不安で悩み込むような人もいるでしょう。

**――少年少女にゴッドイーターの才覚が現れやすいとのことですが、実際に10〜20代が多いのでしょうか。**

**吉村**：はい。そもそも神機と適合する確率が高いのは少年少女なんです。昔は現役の軍人が神機との適合検査を受けていたんですが、「アラガミ化」と呼ばれる拒絶反応が多く、自分の神機に喰われてしまうという事故が起きたので、10代のできるだけ若い段階での適合検査がよいということになっています。そんな経緯もあり、兵士の低年齢化が進んでいるんです。

**――引退まで生き残ったゴッドイーターのその後はどうなるんでしょうか？**

**吉村**：フェンリルが定めた規定の期間、数々の任務をこなして成果を上げた者は、顧問などといった形でフェンリルに残ることが多いです。

**富澤**：ゴッドイーターは戦闘能力を上昇させるためにアラガミの細胞由来の物質である「偏食因子」によってドーピングのようなことをしているんですが、引退した人間はそれをし続ける必要はありません。ある程度能力を抑制するような措置として、引退時に封印の処理をされるんです。しかし彼らは、一度アラガミの細胞をとり込んでしまった以上、定期的なメンテナンスが必要であり、一般の人間と同じ生活を送ることはできません。そういう意味ではフェンリルから離れて生活することは難しいと思われます。結果的に、ツバキのように教官になるなどして、フェンリルで次の職に就いてそのまま生きていくことになるんです。

**――そういった筋道から外れた“はぐれゴッドイーター”のような存在はいないのでしょうか？**

**板倉**：知識と資材さえあれば考えられなくはないですが、アラガミと戦うために定期的に投与される偏食因子をフェンリルが握っているので、難しいでしょう。

**吉村**：ゴッドイーターがつけている腕輪にはアラガミの細胞が仕込まれていまして、装着の瞬間に細胞が体内の奥深くに入り、人体と癒着します。偏食因子は、アラガミの細胞が人体へ侵食するのを防ぎ、アラガミと自分の神経との伝達を行う役割を果たすんです。つまり、この偏食因子を媒介として神機をコントロールできるわけですね。しかし、偏食因子の投与がなくなれば、やがて自分が腕輪に喰われてしまうことにつながるわけです。

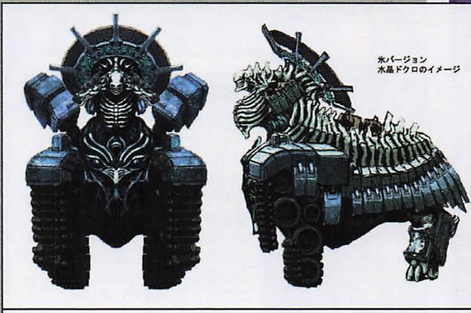
**富澤**：はぐれゴッドイーターが生活をするには、どうしても定期的にこの偏食因子を入手するルートが必要になります。フェンリルに造反してやりくりするゴッドイーターがいないとは限らないですが、よほどの目的と覚悟、バックについている組織がなければ、基本的に生きていくことさえ厳しいでしょう。だからといって、絶対にいないとは言い切れませんが……。



▶なんと、開発当初は老人という設定だった楠リッカ。それから寡黙なメカオタクに変わり、最終的にサバサバした性格の少女に落ち着いたとか。



◀伝説の狼、フェンリルとドクロをモチーフとしたエンブレム。口にくわえているモノはいったい……？







### クアドリガ&グボロ・グボロの堕天種
ほぼ完成稿のアラガミのスケッチではあるが、この時点では名前が決まっていない。名前は、そのデザインや挙動が決定されたのちに決まったとのこと。

# 「ゴッドイーターになれば腕輪は自由に外せません」（富澤氏）



### シックザール支部長
一見すると優しそうで、内面は冷酷な野心家……という設定からデザインしたキャラクターです。初期のリンドウの衣装を引き継いでいますが、リンドウは戦闘員らしく黒でまとめたので、対比させて白を基調としています。

### 雨宮ツバキ教官
厳しくありつつも隊員の努力を称える人間性であることと、「エロかっこよく！」という吉村の希望から生まれたデザインです。ただのエロいお姉さんにならないよう、気高さを内包させるのが大変でした……。

### シオ
無邪気で凶暴、かつ人に似た特殊なアラガミという要素から、石膏像をイメージしました。髪の毛も人とは違い、体と同じ物でできた粘土細工のようなものですが、シオ本人は人間らしい見た目だと思っているようです。なお作中で見られる2つめの衣装のモチーフはウェディングブーケです。

### ペイラー・榊博士
和服なのは、もともと「国籍不明で日本かぶれ」という設定があったためです。マッドサイエンティストらしさを表現するため当初は顕微鏡のレンズをつけていました。善か悪かが読めない胡散臭い人物ですので、糸目と張りついたような笑顔にしています。

**もっと喰いたい！ エイジス計画とは**
“巨大な盾で島全体を守り、人々のユートピアを完成させる”というエイジス計画。板倉氏によると、エイジス島は海深6000メートルほどから土台が続く巨大な球状で、日本海にぽっかりと浮かんでいる状態になっているとのこと。アラガミから得られた素材と技術が集約され、多くの人々が生活できる施設として、その巨大な球状を維持しているのだという。ちなみに、「エイジス」とはギリシャ神話における「アイギス（イージス）」のこと。

Set Material
# アラガミデザイン
コメント：板倉氏



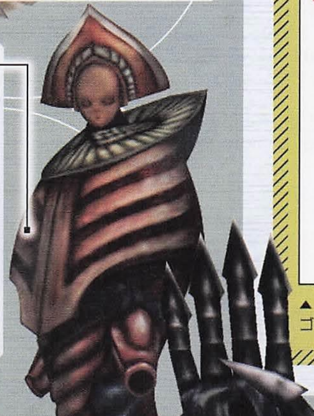
### オウガテイル

オウガ(鬼)は神や悪魔のしもべというようなイメージがありましたので、大型のアラガミに率いられる存在としてデザインしました。鬼の造形を尻尾にとり入れたのは、威嚇行動を強調するためです。開発当初は、大型アラガミの進化前という設定にしようと考えていたこともあり、身体をデザインする際は「後ろ足の生えたおたまじゃくし」をイメージしていました。



### ザイゴード

「ガスを噴射する球体」というオーダーのもとデザインしました。オウガテイルと同様、神のしもべというニュアンスから「天使」をモチーフにしています。顔付近は修道女のイメージもありますね。オーダーにある球体と組み合わせるうえで、天使が運ぶ卵をイメージしたんですがこの2つがなかなかつながらず苦労しました。ふと、天使部分を「疑似餌」扱いにする案がひらめいて、アラガミとしての生態が明確となりました。



### コクーンメイデン

吉村によるベースとなる案をもとに、生物的な意匠を表現するための「アラガミの繭」というアイデアを盛り込みました。当初は大型アラガミが孵化する前のサナギ状態を守るため、兵装を発達させたイメージでしたね。ゲーム中では孵化後のアラガミは登場しませんでしたが、今後に生かせるかもしれません。

## 「アラガミ化すれば殉職として処理されます」(吉村氏)

**——先ほど、ゴッドイーターがアラガミ化するという話がありましたが、アラガミ化とは具体的にはどうなることを指すのでしょうか？**

**吉村**：ゴッドイーター達は、アラガミの細胞から抽出された偏食因子を定期的にとり込んで、自分の神機に喰われないようにしています。ただ、その偏食因子自体がまれに人体の細胞をアラガミと同じ細胞に変えてしまうことがあるんです。その細胞に身体全体を喰われてしまうことが、アラガミ化と呼ばれる現象です。どのように変化するかは伏せさせてもらいますが、「人ではなくなって」しまいます。この事項は、フェンリルの情報操作によって隠ぺいされている重大な機密事項です。もちろん、一般市民は偏食因子がそんなリスキーなものとは知りません。適合検査でも、実は不適合になればその場でアラガミ化してしまうんですが、フェンリル側はあくまで普通のパッチテストと説明しています。このアラガミ化現象については、フェンリル内でも階級の高い人物やリーダー以上の権限を持つゴッドイーターにしか知らされていません。万が一、部隊内でそういう事態が起きたら、該当者を殉職扱いにして速やかに処理することが義務づけられているなど、結構後ろ暗い任務もあるんですよ。

## アラガミの誕生秘話とこれからの展開について

**——アラガミについて伺います。アラガミのデザインは世界各地の土着の神がモチーフになっているようですが、どのようにして誕生したのでしょうか？**

**板倉**：まず、吉村が攻撃方法とか移動手段を決めて、僕がそれをもとにデザインとして起こしていきました。プロフィールやネーミングはそのあとに決めています。

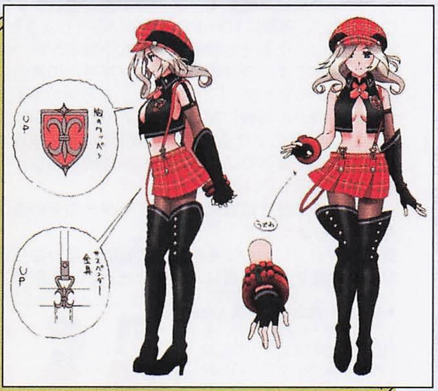
**吉村**：まず、モデルの動きを明確にして、どんな敵なのかを大まかに決めました。そのうえで、制作したモデルに当てはまる神様をあてがっていったという流れです。



◀多様に進化するアラガミの細胞。その脅威と向き合うためには、危険な細胞をとり込むしかない。

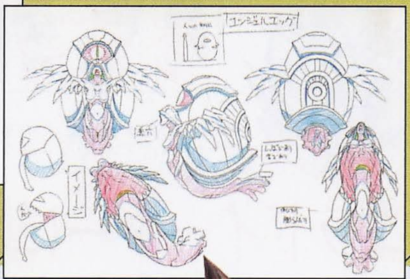
### CHECK アニメパートにもさまざまな設定が！

『ゴッドイーター』がファンの心をつかんだポイントして、ハイクオリティなアニメが挙げられる。アニメはゲーム中や公式HPで見ることができるが、これは総合映像プロダクション・ufotableの協力のもと、富澤氏の人脈を総動員して作り上げられたもの。オリジナルの設定をイチから考えたり、プロダクションに通い詰めたりと奔走した富澤氏は、一時期は「アニメの人」と呼ばれていたとか。「一連の世界観を補強するクオリティの高いものができた」とは氏の言葉だ。



▲アニメの制作用に描かれた全身イラスト。アリサの胸のワッペンまで描き込まれているこだわりようだ。





▲▶公式HPで公開中のアニメは本編の6年前という設定で、現役ゴッドイーターのツバキが登場。右のようにアラガミの設定もある。



### シユウ

「クールな拳法の達人」とか「剣のような翼が生えている」というオーダーからヴァンパイアを連想し、このデザインとなりました。もともとは「アメコミのダークヒーロー的なデザインがあってもいいのでは」という雑談から誕生したデザインだったりします。



### グボロ・グボロ

ユーモア担当のアラガミという目的で誕生しました。「水中では強いが地上では弱い」というギャップを出すために、頭が大きいわりに体が小さく、アンバランスなデザインとなっています。



### コンゴウ

金剛力士像がモチーフです。鎮魂の廃寺とセットで作られたアラガミで、当初はお堂に登って鐘を鳴らし、仲間を呼ぶ仕様がありました。音(空気)を武器に戦うという設定もあったので、空気を腹にためるギミックやパイプ状に進化した肋骨などを持っています。

**もっと喰いたい！ 一般人の職業**

ゴッドイーター以外に、人々の憧れとなる職業はあるのだろうか。吉村氏によると、目立つものとしてはフェンリルからのニュースを人々に伝えるリポーターや、プロパガンダに利用されるオピニオンリーダー的な立場があるとのこと。珍しいものとしては、兵士の慰安に訪れる歌手やアイドルといった職業があるとか。なお、一般人にはフェンリルクレジット(通貨)をやりとりする範囲内での経済活動が許可されており、小規模ではあるが物の売買や流通も行われている。

**富澤**：ゲーム中ではヴァジュラが自分はヴァジュラだと名乗りませんよね。「誰かがその動きをみてそう名づけた」という作中の設定と同じように、我々も「ゲームとしての敵ありき」でアラガミを作っていったんです。

**――アラガミにも深い設定があるだけに意外です。さて、そんなアラガミは共食いをしたり、シオのように偏食嗜好だったりとタイプはさまざまですが、作中ではどちらちらがアラガミの主流なんでしょうか？**

**吉村**：アラガミの嗜好のメインは共食いです。そしてアラガミは自分より優位のアラガミを食べる傾向にあります。それを繰り返すことで、より強大なアラガミになり、行き着く先が終末論“ノヴァ”だと世間では考えられているんです。配信アラガミのヘラはちょっと特殊で、同種のアラガミを喰らうんですね。シオは特定のアラガミを喰らっていますが、もしシオが次のフェイズに移行したら、別のものを喰らいたくなるのかもしれないですね。そこは、管理とまではいかなくとも、サカキ博士によってある程度の方向づけが行われています。

**――みなさんのお好きなアラガミをお聞かせください。**

**板倉**：僕はやはりヴァジュラです。アラガミのデザインにあたってすべてのもととなった、いわばルーツとなるデザインなんです。

**吉村**：私はオウガテイルです。2本足じゃなく3本足で歩くという案を出して、それならば尻尾を使わせようと思いついたんです。そのアイデアがうまく昇華されて、自分としては自信のあるアラガミになりました。あともう1体は、スサノオですね。ベースとなっているのはボルグ・カムランですが、まったくオリジナルの攻撃をしてきたりと、とにかく戦うとおもしろいアラガミなんです。予約特典はもう手に入りませんが、友達がミッション用のコードを持っていればマルチプレイで一緒に遊べますので、ぜひこの楽しさを味わってみてほしいです！

**富沢**：僕は毛色が違うところで、ラスボス(！)です。まだ観たことがない人もたくさんいると思いますが、一番最後に仕上がったアラガミだけあって、他のアラガミと構造やアクションが大きく違います。モーションを観るだけでも楽しく、ある意味アラガミらしい動きと存在感があります。ぜひ最後まで遊んで戦ってほしいです。

**――プレイヤーとしてニガテなアラガミはいますか？**

**板倉**：僕はボルグ・カムランです。あの尻尾攻撃がわかっていても避けられない。なんでこんな距離まで届くんだっていう。こんな長さにしたのは誰だ(笑)。

**吉村**：あれは富澤のアイデアです。「尻尾にもっとインパクト出したらいいんじゃない？」って言い出して……。

**富澤**：まさかあんな凶悪になるとは。すみません(笑)。

**吉村**：私の場合、自分でアラガミのバランスを調整した手前、苦手なアラガミはいませんが……。サリエルはダウンさせるとダメージが通りやすくなる、メリハリが効いてる子です。ぜひ愛してあげてください(笑)。



▲「『ゴッドイーター』らしいポーズを！」のリクエストから生まれた捕喰の舞。流行らせよう！

**富澤**：どのアラガミも先読みしにくい攻撃があると思うんですが、個人的にはクアドリガのヒップアタックがキツイ！　予備動作なしで繰り出してくるのでとっさにかわすのが大変ですが、位置取りを考える楽しみも出てくるんですよね。適切な位置取りは狩りがうまくなるための1つの壁みたいなものなんじゃないでしょうか。

**――それでは最後に、読者にメッセージをお願いします。**

**吉村**：アナグラでの仲間との会話だけでも、かなりのボリュームがあるので、サイドストーリーが好きな方にも楽しんでいただきたいです。ゲーム部分や設定部分など、今後もみなさんの意見を反映していきますので、一緒に『ゴッドイーター』の世界を作っていきましょう！

**板倉**：これからもアラガミの新デザインをどんどん起こしていきます。皆様のご意見も反映していきたいと思っていますので、ご要望をお待ちしています。これからもどんどん楽しみが増える本作をよろしくお願いします。

**富澤**：ぜひ、キャラクターや世界観にひかれた方にも遊んでいただきたいです。ゲーム中では『ゴッドイーター』の世界の一部しか描かれていないので、引き続き、コミックや小説などで補完できるような展開も行っていきます。こちらも楽しみにしていてくださいね！

# 「コミックや小説で世界観を拡大します。ぜひ今からでも遊んでください！」(富澤氏)



## ウロヴォロス

「非常に巨大であり、触手で攻撃してくる太古の怪物」というオーダーのもと、恐ろしい悪魔をイメージしてデザインをまとめ上げました。月のモチーフも盛り込んでほしいということだったので、苦肉の策ですが、角を月のような形状にして青白く光らせることで表現しています。



## サリエル

オーダーは「邪眼の女神で、多数の光線を放つ眼を持つアラガミ」でした。妖艶な女王にふさわしいモチーフということで「カラスアゲハ」をもとにしました。羽の内側に並ぶ邪眼を持つ顔は、彼女の侍従です。鳥のように羽ばたくのではなく、水中を舞う天女のように浮遊させたかったので、いかにして柔らかなイメージを出せるかに気を使いました。「とにかくナイスバディに」という吉村の厳しいチェックが印象的です。



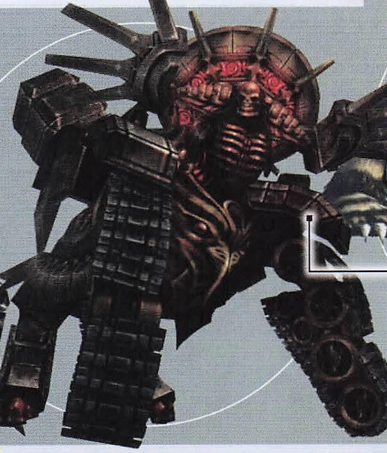
## ヴァジュラ

ヴァジュラは、どうすれば神々しさが表現できるかを模索していた最初期のデザインで、「古の怒れる王」がイメージです。当初のデザインではもっと人間のような顔つきでしたが、「大きな猿のように見える」という指摘があったため、現在のようなトラの顔になりました。プリティヴィ・マータもこの原種から変化したものと考えられていますが、変貌するにつれて神々しさが増していくところを見ると、原種は生物らしくてよかったかもしれませんね。



## ボルグ・カムラン

「サソリのような動きで、騎士のようないでたちにしたい」というオーダーをストレートにデザイン化したものです。射出用のトゲに騎士の兜の意匠をとり入れ、円卓の騎士を表現しています。中央の頭は「アーサー」です。盾部分は当初の案では普通の騎士のものでしたが、両腕が組み合わさるという動作時に威嚇の要素も感じさせたく思い、防御時に恐ろしい形相の仮面が現れるというアイデアを盛り込みました。



## クアドリガ

「火力重視の移動要塞」という設定から、「ミサイルそのものをアラガミが使用してきたらインパクトがあるかも」と思いつきました。ミサイルの出現方法をいかに特異なものとして印象づけるかが問題でしたが、体を2つに割ってミサイルを出現させるアイデアが浮かび、現在の形となりました。

**もっと喰いたい！**
**居住区外の人々**

「フェンリルの用意した居住区に入りたがらない人々もいるのでは？」という編集部の質問に、富澤氏は、理由があればそういう人もいるだろうが、大部分の人々はアラガミにバリケードを破壊されてやむを得ずフェンリルの庇護下に入った経緯があったのでは、という答えを聞かせてくれた。フィールドの「贖罪の街」は、もともとそういう人達が集まっていた場所だったが、アラガミに建物という建物を喰い荒らされ、誰も住めなくなったといういわくつきの街なのだという。



これまでになかったシステム、これまでになかったバトル、これまでになかった世界観と、新機軸の要素が満載の『エンド オブ エタニティ（以下、EoE）』。プレイヤーごとに楽しみ方がまったく異なるこのゲームを、さまざまな視点から攻略していく!!



# END OF ETERNITY™

エンド オブ エタニティ

# 遊び方いろいろ！攻略法もいろいろ!!

## エンド オブ エタニティ

| 発売中（1月28日発売） | ¥7,980（税込） | |
|---|---|---|
| PS3 ジャンル | RPG | ACT |
| メーカー | 発売元:セガ／開発元:トライエース | SF |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 冒険 |

| 発売中（1月28日発売） | ¥7,980（税込） | |
|---|---|---|
| Xbox 360 ジャンル | RPG | ACT |
| メーカー | 発売元:セガ／開発元:トライエース | SF |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 冒険 |

## ストーリー、バトル、カスタマイズなど、複数のライターが好き勝手に語る、フリーダム攻略!!

10人のプレイヤーがいれば、10通りの楽しみ方がある本作。今回はストーリーやキャラクターといった重要な要素について複数の担当者が自由に語る、多重奏攻略を掲載。開発者・勝呂隆之氏のコメントもチェックして、自分だけの楽しみ方を見つけ出す参考にしよう。

**開発者からのありがたいコメントつき!!**

# 三者三様 多重奏攻略




CONTENTS








▲多重チャージ、撃ち上げ、インビンシブル・アクション、レゾナンス・アタック…。かつてない新機軸のシステムが重なり合い、自由で幅の広いおもしろさを生み出す!!

◀パーツを組み合わせて銃をカスタマイズ。ロングスコープを2つ重ねたり、バレルを上を向けて付けたりと、ムチャでカオスなカスタマイズが可能なのが最大の魅力。

## 座談会 『EoE』に魅せられた者達のレゾナンス座談会

**さび**：このゲーム、既存の定石が通用しなくて、とにかく苦労したという印象がありますね。でもわかってくると、なんというかどんどん気持ちよくなって、そのうち止められなくなって、いつの間にかこのゲームなしでは手wがw震wえwるwようになってました。

**Bros**：それはさすがに大げさだけど、確かにヤバいくらいの中毒性を持っていますよね。ハマってる人が多いから、いろんな人の攻略をやってみる構成になったけど、本当におもしろい部分を的確に伝えるのはなかなか難しいですね。

**さび**：私は最初、「これダメだろう」とか、「いやこれわかんないって」なんてずーっと文句を言いながらプレイしてたら、いつの間にかドップリとハマってました。この感覚って不思議ですよね。これまでに例のないシステムばかりだから、ほかのものに例えようがない。

**Bros**：そうしたところをなんとか伝えていくのが我々の仕事なんだけど、とりあえずもう、プレイして体験してもらうしかないみたいな部分はあるね。

**さび**：ただ、戦闘に得体のしれない中毒性があるというのは確かなのですが、やはり世界観やキャラクターの魅力ってのも相当高いと思いますよ。主人公3人の個性がとても際立ってますし。むしろ、そういうわかりやすい部分の魅力のほうを自分は推したいな。「りーんべるたん萌え～」みたいな。

**Bros**：確かにキャラのつかみはいいですよね。あとはあの戦闘にハマれるかどうかだけど、闘技場のチュートリアルでは半分も理解できないw　そこからおもしろさがわかるまでプレイできるかが分かれ道だと思いますよ。

**さび**：戦闘のおもしろさに対する説明は難しくても、確実にいえるのは、「わからない」という理由で投げ出した人は、もう少しだけがんばって、続けてほしいということかな。

**Bros**：それとストーリーは、あえて多くを語らず、想像に任せるような作りになっていて、ゲームにほとんど干渉しないんですよね。気になる人は想像力を働かせて考えればいいし、気にならない人はゲームに集中できると。このへんのさじ加減って、絶妙なバランスですよ。考察好きな人にとっては、たまらない伏線の張り方だと思いますし。

**さび**：伏線といえば、まだ気が早いけど、続編とかはどうなるのかな？　ストーリー的にはいろいろとヤバいことになってそうだけど、個人的にはあの3人さえ出ていれば、どのような形のゲームでもいい気がします。

**Bros**：いっそ完全にシステムを変えてしまうのもアリかなと思います。今回はバトルシステムを理解するまでの手探り感が、一番の肝だったと思うので。

**さび**：あの3人が出てくるなら、なんでもOK、OK。システムなんてFPSでもいいですよ。

**Bros**：それは嫌だ（笑）。

**ただいま絶賛プレイ中!!**
PS3版のプラチナトロフィーをゲットして、Xbox 360版をプレイ中のBrosです。現在は（累計）3周目の途中になるのですが、今回の記事を読んでいるだけでもまた新たな発見がありました。「某Pタン着てないなぁ」とか「あのアイテム使ってないなぁ」とか。私、消費アイテムをケチってほとんど使わない人なので、P.89の欄外の「クレアボヤンス」ネタにはまったく気づきませんでしたよ……。まぁ、「今後の楽しみがいくつか増えた」から嬉しい誤算!?
（Bros／プレイ時間：150時間）

# バーゼル研究FILE 1 「ストーリー&キャラクター」

愛すべき個性豊かな人物達がつむぎ出す物語こそ、本作の魅力。そのすべてを味わい尽くすコツがココに！



ノラグレムリン TDB
トライエース大好きライター。もちろんのこと『EoE』にもどっぷりハマり中。リーンベルの操作時間ばかりが増えていく……。



## 個性的なキャラ達が織り成すコミカル&シリアスな物語

仕事を忘れて『EoE』に没頭しています、TDBッス。一番のお気に入りは、やはり登場人物&ストーリー。「キャラが魅力的」という表現は、ゲーム誌でよく見る記述かと思いますが、『EoE』の連中をそんな陳腐な言葉でカタにはめるのは失礼というもの。とにかく「クセが強い」。誰もが強烈な個性を持っていて、物語中にその個性をこれでもか！　とぶつけてくる。今どきめずらしい、この「直球勝負」な部分が気に入っています。そんな『EoE』ですが、メインストーリーだけを追うと、伏線を回収できずにクリアできるぶん、内容を理解しづらい部分もあるかと。そんな罠（？）を回避し、物語の深淵をしゃぶり尽くすコツを考えてみましたので、下記をご覧あれ！



▶サブキャラがイイ仕事をするからこそ、物語にひき込まれるわけで。つまり……バーバレラさん最高！（笑）

## ストーリーをとことん楽しむための3カ条

ミステリアスな物語のすべてを知り尽くしたい人は必見！

### その1 セーブスロットは惜しみなく使うべし！

残念ながら本作には、イベントを振り返って見られるアルバムモード的なモノはありません。なので、ストーリーの要所でセーブデータを残しておくことをオススメします。具体的なタイミングは、チャプター終了直後（次のチャプターのオープニングイベントを見るため）と、ストーリーミッション開始前（ストーリーミッション中の会話&イベントを見るため）の2つ。これを各チャプターぶん残しておけば、気になったイベントをいつでも見直せますよ。




▶序盤で張られた伏線が、終盤で回収される局面も。データがあれば、いつでも見直せる。

**各チャプター2つずつ×16チャプター=32スロットでOK!**

### その2 サブキャラ全員に話しかけるべし！

各街に住むサブキャラ達は、チャプターが進むごとに会話内容が変化します。そして、このサブキャラのなかには、ストーリーの核心に迫るほど重要な内容をしゃべるヤツもいるんです。すべての謎を知りたい人は、ぜひ各チャプターごとに街の人達へ話しかけましょう。



▲サブキャラ全員と話すだけで、物語全貌の把握が一気に楽になります。ハイそこ！　めんどくさいとか言わない!!

### その3 戦闘会話はじっくり聞くべし！

ストーリーミッション中の戦闘では、主人公達の戦闘ボイスが変化します。ここでもやっぱり、物語の核心に迫る内容が聞ける場合が多いです。特に終盤のボス戦では、ボスが操作キャラに話しかけてきて、そこから掛け合いに発展することもあります。ビックリするほど長い掛け合いも存在するので、そういった場合は操作を一時中断し、セリフを聞くことに集中するといいですよ。

**写真じゃセリフが聞こえない？　細けぇことはいいんだよ！**



▶ゲルシー戦やラガーフエルド戦など、重要な戦闘ではキャラとの掛け合いが発生します。必聴。

### TDB的 天然系小悪魔 チンベルちゃん

可憐な魅力で世のプレイヤーを魅了するチンベルちゃん（ヴァシュロン命名）。あの無防備さは世間知らずの表れか、狙ってやってるのか……。

## オレにも言わせろ！ そのほかの視点

### サガコの場合

本作の紹介記事をずっと担当していたのですが、最初はメーカー資料を見る限り、ものすごく硬派な作品だと思っていたんですね。その印象が崩壊したのは、昨年の東京ゲームショウのとき。試遊台で成田剣さんのボイスが響き、実に軽妙に「俺の名はヴァシュロン」とか言い出したときに「あ、違うんですね」と思いました。そこから先は、みなさんもご存知のとおり。ツイッターで軽快なトークを繰り広げる3人に、どんどん愛着がわいていきました。物語自体は複雑で、重い部分が多いのですが、それに反するような3人の主人公のコミカルな日常は、見ていて本当に楽しかったです。特にヴァシュロンの三枚目っぷりは特筆もの！　自分の持ち物をビッグマグナムと言ってみたり、チンベルちゃんを攻め好きと断定してみたり。ゼファーとリーンベルのお父さん的立ち位置のヴァシュロンがいたからこそ、本作はものすごく魅力的な作品になっているのだと思います！　お父さん……26歳なんですけどね。

### さびの場合

何やら世界観的には大事件が起こっているようですが、そのストーリーや世界観を押しつけてこないので、ほとんど気にしてません。伏線やら世界の謎やらは関係なくて、ただひたすら、目の前にいる3人組の日常と戦闘を楽しむだけ。だってよくわかんない世界のことであれこれ想像するよりも、3人は今日どんな昼食をとったとか、やっぱり料理担当はリーンベルたんなのかなとか、若いの2人きりのときはどんな会話してるんだろうとか、そういう方向に向けて想像力をふくらませたほうが楽しいでしょう？　なのでゲーム中はそっち方向の妄想ばかりで、物語上、誰かがパーティから外れても、「今日は風邪でお休みかな」と意に介さず。おかげで、あの3人以外を取り巻く人間関係などまったく理解しないままエンディングを迎えたけど、ほかのどのゲームよりおもしろいストーリーだったと、自信を持って言えます（妄想だけど）。たとえ世界が滅んでも、あの3人さえ元気なら私は満足です。

## 『EoE』ディレクター 勝呂隆之さんのキャラクターについて一言

実力ある声優さん達のおかげで、キャラクターは非常に個性的に仕上がりました。ストーリーは主人公3人の日常に焦点を当て、街の人々の会話や、戦闘中のやり取りとあわせて全体像を構成しています。特に、街の人々はそれぞれが物語を持っており、また戦闘で詰まりそうな個所のヒントなどを教えてくれることもあるので、こまめに話しかけてください。昼と夜でも会話は変化します。あと、レベルを上げすぎると、敵を瞬殺してしまい、戦闘中の掛け合いを聞き逃すことがあるかもしれないので注意しましょう。

**TIPS for PLAYER's プレイアドバイス**
使用すると、敵の詳細情報がわかるベンリなアイテム「クレアボヤンス」。しかし実は、これを主人公3人に使うと、なんとそのキャラクターの現在の心情を知ることが可能だ！　各キャラの心情は主に、「ストーリーミッション前」、「ストーリーミッション中」、「ストーリーミッションクリア後」などの特定のタイミングで随時変化していくので、興味がある人はいろいろなタイミングで使ってみよう！

# バーゼル研究FILE 2「コスチューム」

戦いに明け暮れて、オシャレに気を配らないPMFはモテないぜ!? てなワケで、個性炸裂コーデ指南開講！



**PMF見習い サガコ**
なにぶん見習いのため報酬（原稿料）が安いので、普段着はもっぱらユニ○ロ+アウトレット。せめてゲームでオシャレ楽しむよー。

## オシャレの道は険しい!?（金銭的に）

ゲームを進めていくうえでは、ほとんどこだわる必要のないコスチューム。とはいえ、着こなしを変えればそのままの姿でイベントが展開するだけに、いろいろこだわると楽しいことも多いのです！　コスチュームにこだわり始めると、服代だけでお金を湯水のように消費します。しかし！　好きなキャラを自分色に染めることは、愛！　費やしたお金=愛だから！　銃なんかあとでいいから、服買いなさい、服！

### コスチュームパターン入手タイミング

| スタイル名 | 入手タイミング |
|---|---|
| スタイルA | 最初から所持 |
| スタイルB | チャプター3 |
| スタイルC | ？？？ |



### 今ドキのPMFには、アクセサリーへのこだわりも必要だぜ!

正直、どんなにダサい服を着てたってかまわないんだが、見えない部分のアクセサリーにだけはこだわるべきだ。なぜなら、特殊な効果で俺達を命の危険から守ってくれるからさ。見えないオシャレにこだわってこそ、真のPMFってことだ。バトルをラクにしたいなら必須だぜ。

### サガコ的にオススメなアクセサリー3選

| アクセサリー名 | 性能 | 入手方法 |
|---|---|---|
| ホークアイ | 低確率でエネミーの部位に対して最大HP分のダメージを与える | 闘技場でコインと交換 |
| エレメントテクター | 全属性被ダメージを20%カットする | 闘技場でコインと交換 |
| 耐毒スーツ | 「毒」をほぼ防ぐ | アイテム合成 |

## 乙女視点（?）で選ぶ各キャラベストコーディネート



### ゼファー Zephyr

#### 白を着こなして、脚長効果を狙ってみる!



白と黒を基調に、元気だけど落ち着いた印象にまとめてみました。こだわったのは、ホワイトのパンツ+ブーツ！　ブーツのかかと部分に入った直線ラインのおかげで、少し脚長に見えるんです。ただ白と黒だけだとシックになりすぎるので、髪色と手袋に赤をきかせて、アクセントにしてみました。モテたい時期の男の子ってイメージで。

#### コーディネートリスト

| 部位 | コスチューム名 | 入手方法 |
|---|---|---|
| シャツ | セガ：ラン&ラン | ブティックで購入(3000R) |
| パンツ | ジル：ホワイト | ブティックで購入(8900R) |
| ガンベルト | ルヴィノ：ダーク | 1階層のマップで入手 |
| ブーツ | ジル：レインボー | ブティックで購入(4800R) |
| その他 | ジャンポーレ：ゴッドハンド | 8階層のマップで入手 |
| その他 | ヘアスプレー：ローズ | 6階層のマップで入手 |
| その他 | カラーコンタクト：アンバー | ブティックで購入(3800R) |



◀至高のV字開脚。脚長い！　このコーデなら上着が派手でも、わりとサマになる印象。



### ヴァシュロン Vashyron

#### ビッグマグナムな都会のスイーパー風!



個人的に大大大〜好きな「シティー○ンター」の主人公を、ヴァシュ様に投影してプレイしていました。なので、インナーは赤で確定。髪も黒に染めて、それっぽくしてみました。銃の腕前ピカイチだし、自称ビッグマグナムなので、もっ○りも問題なし。あとは水色のジャケットと、部屋にエッチな雑誌があれば……ってところかなぁ。

#### コーディネートリスト

| 部位 | コスチューム名 | 入手方法 |
|---|---|---|
| ジャケット | ネグロ：ベース | 最初から所持 |
| シャツ | ネグロ：ターゲット | ブティックで購入(4300R) |
| パンツ | ジル：ルーツ・ブラック | ブティックで購入(9800R) |
| ガンベルト | ARMY：フルーツ | 9階層のマップで入手 |
| ブーツ | ネグロ：ディアブロ | ブティックで購入(9600R) |
| その他 | ヘアスプレー：ブラック | ブティックで購入(2500R) |
| その他 | ー | ー |




◀冴○、ル○ンと並ぶ私のヒーロー・ヴァシュ様。強い男は、好色男子でなくちゃね！



### リーンベル Reanbell

#### あえて真剣にヒョウ柄の着こなしへ挑戦!



ヒョウ柄のコートは、どうしても虎耳と合わせてギャグにしてしまいがち。そこをあえて、クールな印象の着こなしにチャレンジしました。リボンだけはかわいい色にして、あとはブラックでオトナっぽく引き締めて。これじゃハードすぎって人は、赤いメガネの「エルソル：ヴィーノ」をかけても、ハズした感じでかわいいと思います。

#### コーディネートリスト

| 部位 | コスチューム名 | 入手方法 |
|---|---|---|
| コート | エルソル：サバンナ | ブティックで購入(14000R) |
| リボン | ラズ：タペストリー | 12階層のマップで入手 |
| カチューシャ | ヴィジュ：プラティ | 5階層のマップで入手 |
| ガンベルト | ラズ：コア | 4階層のマップで入手 |
| ブーツ | ヴィジュ：メイン | 最初から所持 |
| その他 | ヘアスプレー：シルバー | 11階層のマップで入手 |
| その他 | カラーコンタクト：パープル | 2階層のマップで入手 |




◀アニマル柄は下品になりがち。結局、着てる人が美人なら大丈夫、という話かも……。

## オレにも言わせろ! そのほかの視点

### TDBの場合



普段着と仕事着で、胸の大きさがビミョー変化しちゃうチンベルちゃん。「枯れた土地」をガン見するためにも、コスチュームはスタイルBしかないっしょ！　ちなみに僕は、兄弟誌「電撃PlayStation」でグラビア企画のときに着ていた服がお気に入り。ナマ脚が見える「ジル：ガール」は、僕の中でどうにもガチ過ぎるわけで……。

#### コーディネートリスト

| 部位 | コスチューム名 | 入手方法 |
|---|---|---|
| シャツ | クラシコ・ジャポネ | ブティックで購入(3000R) |
| スカート | ジル：ガール | ブティックで購入(198000R) |
| カチューシャ | ヴィジュ：ジュエル | 最初から所持 |
| ガンベルト | ARMY：ウィング | ブティックで購入(3700R) |
| ブーツ | ヴィジュ：ニュート | チャプター3で自動入手 |
| グローブ | ラズ：シルフィ | 7階層のマップで入手 |
| その他 | ー | ー |

### Deepの場合

コーディネートというか、やっぱりアレですよね。男なら、リーンベルたんのパ……ゲフン。生足……ゲフン！　スカートにはこだわりたいですよね！　紳士（自称）のような俺が選ぶオススメのスカートは、なんといっても「ジル：ガール」だ。なぜかって？　そりゃもちろん見えるからだよ！　あ、一応、右のポリタンもチェックしとこう。



▲巷でウワサのポリタンスーツ。そしてこれがそのキメポーズ。詳細は欄外参照。



◀ふう……あぶない。これ以上はダメだぜ。

### 『EoE』ディレクター 勝呂隆之さんのコスチュームについて一言

着替えは、途中からオマケ的に追加した要素です。実装されて見慣れたイベントを見たときに「おっ、これは意外に楽しい」と思い、できる限りのことはやろうとがんばりました。デザイナーにネタ衣装をオーダーしたときは結構イヤがられました（特にリーンベル）。最初から予定していれば、もっといろいろできたと思うと少し心残りでもあります。電撃さんとのコラボで、シャツの柄の指定をお願いしたところ、来た要望がポリタンの着ぐるみ。しかもリーンベルは黄色からピンクに変更と、ちょっと大変でした（笑）。

**TIPS FOR PLAYER's プレイアドバイス**

電撃オリジナルの衝撃コスチューム「ポリタンスーツ」の入手方法を公開！　ゼファーとヴァシュロンは黄色、リーンベルがピンクのポリタンとなっている。【条件】チョイポリスで「トナカイのきぐるみ」を入手し、チャプター 7以降にリーンベルの部屋のクローゼットを調べて、メッセージ表示中に次のコマンドを入力。【PS3版】R3→R3→R3→➡→⬅→△→□→L2→R2→L1【Xbox360版】右スティックボタンを3回→➡→⬅→Ⓨ→Ⓧ→LT→RT→LB

# バーゼル研究FILE 3「ターミナル」

色つきのヘキサでつなぐことでさまざまな効果をもたらすターミナル。その効率のいい使い方を解析!!



カーディナル さび
しめさばが大好物のなんちゃって女子高生。ハンドガンとマシンガンの違いもわからなかった兵器オンチ。ペーター Love♥

## ターミナルの効果的なつなぎ方って？

ターミナルは、色つきのヘキサを一定数つなぐことで効果を発動。ターミナル効果のあるマス上で戦うと、その効果の恩恵を受けることができます。このターミナルの最大のポイントは、ダンジョンや闘技場へつなげると、その内部でのバトルにも効果がある点です。ただし、効果は敵にも影響するため、「チャージ速度アップ」などは、敵も強化してしまうことになります。そのことも踏まえ、何をどうつなげていくかを考える必要があるのです。ここでは、そのオススメのつなげ方を紹介します！　ちなみに、ターミナルの効果はリフトの上下をつなぐことで、階層をまたぐことができますが、中央エレベーターをまたいではつなげられない点に注意しましょう。



ターミナルのつなげ方は？

色つきヘキサ5つで交換できるステーション・ヘキサを起点に使うんだよ。つなげたい色のステーションをターミナル近くに設置して、そこから同色ヘキサでつなぐの。ステーション・ヘキサは、細かい通路でも使えるから便利よ。



▲使いやすいのは緑色！　これを中心に集めてね。

## 階層ごとのターミナル運用例

### 1～3階層　必要になるのはゲーム後半!!

| DATA | |
|---|---|
| ターミナル数 | 10 |
| 必要エナジー合計 | 640 |
| オススメヘキサ | 赤色 |

ワールドマップで敵が出現しないので「セーフティEX」は、ほとんど意味がないです。特に序盤は、エナジー・ヘキサの数も少ないので、ターミナルを意識する必要はないでしょう！　中盤以降も「グラヴィティ」や「バーナー」を一部のダンジョンにつなげる程度でOK。それも必要となるのはわずかな期間のみなので、あえて何もせず、色つきのヘキサを温存したほうがいいかもしれませんね。特に3階層の「エフェクトアンプ」は、必要エナジー数が膨大なため、発動は諦めたほうが無難です。



▲エリアが広いので、わりと好きな色でつなげられる。

#### オススメターミナル

| 階層 | ターミナル名 | 必要エナジー | 効果 | 主な接続先 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーナー | 40 | 炎属性のダメージ2倍 | 大聖堂 |
| 1 | グラヴィティ | 65 | 吹き飛び時の重力0.5倍 | シャンデリア外壁 |

### 4～6階層　すべてを闘技場へつなごう!!

| DATA | |
|---|---|
| ターミナル数 | 9 |
| 必要エナジー合計 | 533 |
| オススメヘキサ | 緑色 |

闘技場がある4～6階層は、ターミナルを最も効果的に使える階層です。ダンジョンもありますが、まずは闘技場につなげちゃいましょう。経験値にせよアイテムにせよ、最終的に闘技場が一番効率よく稼げる場所になります。特に重要なのが、5階層の「ラック」と「ラックEX」。まずこの2つをつなぎ、余裕ができたら、「エフェクトアンプ」をつなぎましょう。

▼闘技場の効果はこれくらいあるのが理想。「エイム」は敵も強化されるので、つなげるかどうかはよく考えて!!



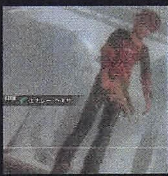

#### オススメターミナル

| 階層 | ターミナル名 | 必要エナジー | 効果 | 主な接続先 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | リトルラック | 3 | アイテム取得率を1.5倍にする | 闘技場 |
| 5 | ラック | 30 | アイテム取得率を2倍にする | 闘技場 |
| 5 | ラックEX | 50 | レアアイテム取得率を2倍にする | 闘技場 |
| 6 | エフェクトアンプ | 220 | 他のターミナル効果2倍 | 闘技場 |

### 7～9階層　冷蔵庫はしっかり燃やしましょう!!

| DATA | |
|---|---|
| ターミナル数 | 9 |
| 必要エナジー合計 | 455 |
| オススメヘキサ | 緑色 |

7階層には、序盤の難関シルバー・キャニオンがありますので、ここに「バーナー」をつなげることが最優先。ここの敵は炎に弱い敵が多いので、これでかなり楽になります。また、7階層のワールドマップに出現するカラーギャングが緑のヘキサを落とすので、可能なら8階層から「ラックEX」も引っ張ってきましょう。9階層のダコタ鉱脈は、状態異常攻撃をしてくる敵が少ないので、「ウィークネス」をつないで特殊弾を使うと楽に戦えますよ。



◀凍結地域の敵が緑のヘキサを落としやすいです。

#### オススメターミナル

| 階層 | ターミナル名 | 必要エナジー | 効果 | 主な接続先 |
|---|---|---|---|---|
| 7 | バーナー | 40 | 炎属性のダメージ2倍 | シルバー・キャニオン |
| 8 | ラックEX | 50 | レアアイテム取得率を2倍にする | 7階層全域 |
| 9 | ウィークネス | 35 | 状態異常発生率2倍 | ダコタ鉱脈 |

### 10～12階層　ターミナルごとに単体で活用！

| DATA | |
|---|---|
| ターミナル数 | 11 |
| 必要エナジー合計 | 465 |
| オススメヘキサ | 緑色or水色 |

11階層と12階層は2つに分断されているうえ、12階層（南側）のターミナルは水色でしか、ほかの階層に引っ張れません。欲しいターミナル1つを1つのダンジョンにつなぐという形でそのつどヘキサの色を変えましょう。ひとまず、10階層の「フリーザー」あたりが役立つので、これをエトシアなどにつなげましょう。また、第24番鉱脈やグラニデ廃坑などには毒攻撃を使う敵がいるので、11階層の「レジストトキシック」をつなぐといいですよ。



◀12階層は直線が多く、水色以外はつなげにくい。

#### オススメターミナル

| 階層 | ターミナル名 | 必要エナジー | 効果 | 主な接続先 |
|---|---|---|---|---|
| 10 | フリーザー | 40 | 氷属性のダメージ2倍 | エトシア |
| 12 | ラックEX | 50 | レアアイテム取得率を2倍にする | グラニデ廃坑 |
| 12 | ラック | 30 | アイテム取得率2倍にする | 12階層（南側）全域 |

## オレにも言わせろ！ そのほかの視点

### TDBの場合

ボス戦で困ったときは、なんらかの属性を2倍にできるターミナルの効果を引っ張ってきてます。お気に入りは「延焼」の追加効果がさらに高くなる「バーン」ですね。ダメージ量が少ない「延焼」は、一見効果が薄く見えるかもしれませんが、それは早計。「延焼中はスクラッチ・ダメージが回復されない」という意味では、地味に効果が大きいといえます。ちなみに、僕が使用している色つきのエナジー・ヘキサは、断然緑。とっても集めやすいうえに、どの階層でも使用しやすいので、かなり重宝しています。この緑ヘキサを集めるときにオススメとなる場所が、7階層のシルバー・キャニオン。ここに出てくるザコ敵「カラーギャング」を狩りまくるだけで、ガンガン集めることができます。ただし、撃破報酬でしか出現しないので、リーダーアサルトはNG。集団で出現した場合は、すべてのカラーギャングを倒したあとに、リーダーを撃破するようにすると、効率的に集められますよ！

### Brosの場合

4～6階層のターミナルには、とてもお世話になりました。上でさびたんが書いているように、アイテム入手率が上がる「ラック」のほかに、入手経験値1.5倍の「エクスペリエンス」も、とても重要です。これを闘技場に引っ張ることで、闘技場のバトルでレベルがもりもり上がっていきます。特に闘技場後半に出現する敵はHPも多いので、これを利用するかしないかで、レベルの上げやすさは格段に変わるでしょう。ただ、闘技場は上位ランクを出すまでの道のりが長いので、本編だけを進めたいという人には向かないのかもしれません。でも闘技場でしか手に入らないアイテムもありますし、やりごたえも十分ですから、やる価値はあり！だと思います。あと、終盤になると、水色のヘキサを落とす敵がたくさん出てきます。直線4マスのヘキサなので、どの階層でもつなぎやすいヘキサです。とりあえずターミナル効果を手っ取り早く得たいのであれば、終盤は水色のヘキサを多用するのがいいと思います。

## 『EoE』ディレクター 勝呂隆之さんのターミナルについて一言

ストーリー進行で詰まった場合は、カスタマイズかターミナルの利用を検討してみてください。先に進むのがすごく楽になります。ただし、ターミナルは基本的に敵にも同様の効果があるので、ちょっと注意が必要です。階層を全開放するとエナジー・ステーションからアジトへ直行できるので、最初に要所となる階層を全開放すると便利です。闘技場は、戦闘が苦手な人を救済するための場所でもあるので、やりすぎると強くなりすぎて通常の戦闘の歯ごたえがなくなる可能性があります。一気にやらず、ほどほどで。

**TIPS FOR PLAYER's プレイアドバイス**
ワールドマップに関する基本をおさらい。【拾える貴重なアイテム】封鎖中のマスを開通するとアイテムが拾える。場所によっては「I.S.ベゼルの欠片」や、主人公達の衣装なども手に入る。【全開放】特定階層のマスをすべて開通すると、ターミナル・ヘキサ設置時に直接アジトに戻れるようになる。【バーゼル表示】ワールドマップ画面で[SELECTボタンorBACKボタン]を押すと、バーゼルの全体図を見ることが可能。最下層（12階層）をよく見てみると……。

# バーゼル研究FILE 4「バトル」

バトルを有利に進める必勝テクを大公開！　難易度の高いバトルだからこそ、攻略する価値がある！



**クランク・タウン在住 Deep**
俺がこのバーゼルに住んでいたら、きっとクランク・タウンレベルに違いない。どうも、RPG大好きライターのDeepです。

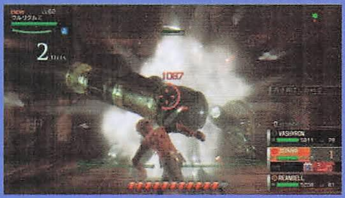
## バトルを有利に進めるための、イチオシテクニックを伝授！

根っからのハードゲーマーな俺からすると、『EoE』の魅力といえばやっぱり独自性&戦略性の高いバトル！　ぶっちゃけて書くと、このバトルの難易度はかなり高いです。どんなに戦い慣れていても、ちょっとしたミスで戦闘不能→ゲームオーバーのコンボになってしまうので、毎回手に汗握る強烈なスリルを感じさせてくれます。しかし、戦い方しだいでは、パーティの平均レベルより倍以上レベルが高い敵ですら倒せてしまうのが、本作のスゴイところ。ここでは、これさえ知っておけば「不用意に赤く点滅するヘキサに突っ込んで、前回のセーブからやり直し……」なんてことを回避できる（かもしれない）、グッドなテクニックをしっかりお届けしまッス！



**困ったらとりあえずグレネード投げとけ**

強い敵が出てきて困ってる？　そんなもんアレだ、敵を延焼とか毒とかの状態にしちまえばイチコロよ。特殊な効果を持ったグレネード、結構持ってるだろ？　困ったときは、グレネードを投げてりゃなんとかなるもんだ。



▲これらの効果は強力だから、活用していこうぜ。

## イチオシテクニック1 レゾナンス・アタック

### 理論的な立ち回りでクールに戦え！

1つのI.S.ゲージで、3人が同時にインビンシブル・アクションを行えるレゾナンス・アタック（以下、RA）。これは、バトルを有利に進めるうえでかなり重要な要素です。でも、なにげに下準備がややこしかったりするので、ここではRAをうまく使うコツを解説していきます。

**RAの基本**
- ●レゾナンス・ポイントの数だけ三角形の1辺を移動する
- ●最初はマシンガンを持つキャラからスタートするのが理想
- ●I.S.ゲージ1つとレゾナンス・ポイントを消費して発動
- ●大きな敵や障害物にぶつかったキャラは行動が中断される

### Check RA豆知識

左記のRAの基本を踏まえながら、さらにバトルを有利にするナイスな知識を紹介！　覚えておきましょう!!

**RA中も先頭キャラの変更が可能**
外装がフルスクラッチの状態でチャージが始まったら、先頭をハンドガンに変更しましょう。すると、ハンドガンで外装を破壊した直後に、マシンガンで本体にスクラッチダメージを与えられます。

**先頭キャラ以外は行動キャンセルOK**
先頭キャラ以外が行動をキャンセルした場合、そのときのチャージは維持されます。これを利用すれば、3→1番目のキャラで外装を破壊後、2番目のキャラで本体を攻撃、みたいなコトも可能です。

### Point 1 隊列の変更で行動順を調整

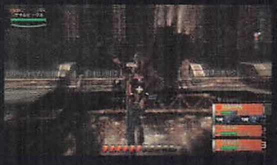
戦闘開始時の配置はメニュー画面の上から①～③とすると、下の図のようになります。なので、行動させたい順に並びを変更しておくと、RAを狙いやすいです。また、2人以上にマシンガンを所持させると、RAを狙った移動の際に効率よくダメージを与えられます。

**戦闘開始時の配置の例**




### Point 2 RAを使用するタイミングの狙い目はレゾナンス・ポイントが2or4のとき！

戦闘開始時の配置から下の図のようにインビンシブル・アクションで移動させると、レゾナンス・ポイントが2と4のときにキレイな大三角形を描けます。このタイミングでRAを使用すれば、ダメージ効率も大幅アップ！　この流れは、ほぼすべてのバトルで活用できるテクニックなので、覚えておきましょう。これでアナタも、常勝無敗の『EoE』ライフを満喫！



◀大きな敵や障害物がジャマなときは、キャラをジャンプさせよう。




▲まず、中央のキャラをインビンシブル・アクションで攻撃させつつ、左奥へ移動させる。

▲②のキャラを右奥へ移動させると、大三角形が完成。速攻撃破を目指すなら、ここでRAを使用！

▲①と②の間の奥へ③を移動。ハンドガンで、①と②が与えたスクラッチダメージを確定しよう。

▲キャラ切り替えで、再度③を移動。このときは、マシンガンを使おう。移動したらRA使用！

## イチオシテクニック2 ゲージ・クラック

### 相手が強敵なほど重要になる！

ボスクラスの強敵を相手にしていると、I.S.ゲージが不足しがちです。そこで活用したいのが、ハンドガンのスキルであるゲージ・クラックです。ゲージ・クラックには、下記のような利点があるのでドンドン狙っていきたいですね。



**なんで重要なの?**

**●ゲージを分割できる**
→I.S.ゲージが回復しやすい!

**●敵が必ずスタンする**
→敵のチャージ&行動をキャンセル可能!

**だから重要!**




▲ゲージ・クラック性能×30以上を狙うと、ゲージの分割がある程度意図的に出せる！

## オレにも言わせろ！ そのほかの視点

### Brosの場合

ある程度プレイした人ならわかってもらえる（はず）と思いますが、本作でしか味わえないあのバトルシステムのなかで、常に自分から考えて仕掛けていく感覚がたまらないんですよね。「バトルチュートリアル」がある程度投げっぱなしなぶん、「本作ならではのお約束」みたいなものをバトルを繰り返しているうちに自然と学んでいくんです。経験値の稼ぎ方とか、敵の効率のよい倒し方とか。敵の種類が豊富だからこそ、その対処法に悩むわけですが……。そのあたりがわかってくるようになると、その情報をもとに次のバトルはどうしようかな、などと考え始め、時間はあっという間に過ぎていってしまいます。まぁ、一時期は、『EoE』のプレイを中断して、寝ているときですら、あの三角形をこうしてこうしたら……などと考えていたこともありました（笑）。そこからも本作のバトルの中毒性の高さがうかがい知れると思いますが、これってプレイしていない人には伝わらない感覚なのかも？

### サガコの場合

「泥でも舐めてろ！」
「いいねぇ、もっとくれ。動きがエロいぜっ」
RPGの主人公達が、そんなこと言うか!?　的なセリフがたくさん飛び出す本作。プレイを始めたばかりの頃は、バトル中のセリフを聞き取るだけでも楽しくなって、バトルを心底楽しめました。強敵に出会ったり、デンジャー状態になったりするだけでセリフが変わるため、わざとそういう状況におちいって、セリフを聞くのも楽しかったです。個人的に大好きなのは、ヴァシュロンがレベルアップしたときの決めゼリフ。
「ま～だのびしろがあんのか!?」
コレのイントネーションなんかが、最高に好きなんですが……誰か同意してもらえないでしょうか？（笑）
本作では極力ムービーでの表現が抑えられていて、ボスとのバトル中に会話で物語が進んでいったりするため、一言一句聞きもらすことはできません。ヘッドホンでプレイすると、いろんな声が聞けて本当に楽しいのでオススメです。

## 『EoE』ディレクター 勝呂隆之さんのバトルについて一言

戦闘はIA（インビンシブル・アクション）と、RAがメインです。通常攻撃はカットしようと思っていた時期もあったくらいです。I.S.ゲージを切らさないようにするのがポイントなので、後半はゲージ・クラックが重要になります。操作のうまい人は、RA中に障害物にぶつからないようにジャンプするのもありですが、基本的にはぶつからないような配置を考えてください。スクラッチ・ダメージは、溜まるほど回復速度が下がりますが、IA（RA）中は回復速度が底上げされるので、回復のために行うのもアリです。

**TIPS for PLAYER's プレイアドバイス**
敵のなかには、1回の攻撃（スクラッチ・ダメージ）でHPを0にされるくらい、強力な攻撃を持つ敵がいる。その場合、特定の外装が強力な攻撃の発生源になっていることが多いので、まずはその外装を破壊することを目指そう。特にヘリコプター型の敵はその特徴が顕著で、特定の外装を破壊すると、何もしてこなくなる。また、その外装から取れる素材は強力なカスタムパーツの材料になることが多いので、注意深く観察してみるといいだろう。

# バーゼル研究FILE 5「カスタマイズ」

本作の自由度をシステムそのもので物語っているカスタマイズ。その組み合わせや楽しみ方は無限大……⁉



**ソフトクリーム Bros**
闘技場のソフトクリーム少女が気になる担当編集。なぜ彼女は茶髪なのか。それはきっと売り物がチョコレート味だから…と妄想中。

## 『EoE』の銃は超フリーダム！

「銃撃多重奏RPG」というだけあり、本作において銃はとても重要なものです。バトルで銃を撃つ姿にも惚れ惚れしましたが、それよりも銃の強化システムである「カスタマイズ」に、私はひき込まれてしまいました。だって、普通のゲームなら絶対に許さないであろう見た目のありえなさを強化システムとして割り切っているのですからスゴイですよね。組み合わせを考えているだけで数時間たっていたこともありました……。そんな本作のカスタマイズの詳細をここで見てみましょう。



**銃の仕組みを知っとけよ！**

カスタマイズするにも、銃の基本がわからなければ意味ないな。銃の基本を知れば、カスタマイズの方向性は自然と見えてくるんじゃないか？　ここでしっかり理解して、俺様のビッグマグナムのようなナイスな銃を作ってくれよ！

### 各性能の詳細

- **チャージ速度**：チャージゲージが溜まる速度。扱いやすさはほぼこれで決まる。
- **集弾性能**：標的への当たりやすさ。低いと周辺の敵にも当たる散弾銃に。
- **チャージ加速度**：2周目以降のチャージ速度加速率。マシンガンはこれを重視。
- **装弾数**：1回に撃つ弾の数。スキル発生率も上がるので多いほど有利。
- **連射速度**：デンジャー状態での連射能力。失敗でやり直す前提の人は不要。
- **重量（現在／限界）**：銃の重さ。序盤はこの制限を受けるが、終盤は気にならない。

## Point 1 性能がよく拡張端子の多いパーツをとにかく集める！

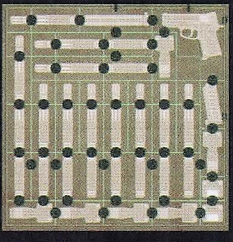
カスタマイズで使えるパーツは全部で60種類以上あります。各パーツそれぞれに意味があり、最強のカスタマイズを求めてパーツ素材を集めるのが楽しいです。下で特に重要なパーツを一覧にしたので、参考にしてみてください。

### 大量に欲しいパーツのリスト

| パーツ名 | 備考 |
|---|---|
| コンパクトスコープα | 姉妹品の「コンパクトスコープβ」はお金稼ぎにもなる |
| ハイマウント エリート | 「ジャンクミサイルMS1」は闘技場33などで入手 |
| ハイマウント プロ | 2マスでチャージ加速度17、接続端子3つを搭載した最高峰のパーツ |
| テレフォトレンズ | 「ミニレンズ」などに加工可。「ジャンクガトリングMS」は闘技場41などで入手 |
| ショートサブバレル | マス単位で見ると、最高峰の性能。このパーツの数がとても重要 |
| フラッシュサブバレル | 「ショートサブバレル」までの道のりを埋めるのに最適なパーツ |
| 十字拡張サブバレル | ×端子の先に「フラッシュサブバレル」や「ショートサブバレル」を接続。「ジャンクミサイルTK」は闘技場31などで入手 |
| 丁字拡張サブバレル | |
| 拡張二連サブバレル | 拡張の最重要パーツその1。サブバレル系をより多く付けられる |
| レールサブバレル | マウントサイト系を1個多く接続できるようになる |
| 拡張ハンドガード | 「拡張アダプターグリップ」までの道のりを埋めるパーツ。「ジャンクハンマーSH1」はダコタ鉱脈のスレッジハンマーから入手 |
| アダプターフォアグリップ | 「ジャンクアームTK2」は闘技場38などで入手 |
| 拡張アダプターグリップ | 拡張の最重要パーツその2。「ジャンクアームTK」は闘技場31などで入手 |

## Point 2 見た目を気にせず徹底的に拡張

仮にチャージ加速度のみに特化したハンドガンを作った場合、最終的には右のようになります。設計図（9×9マス内）に収まればOKなので、銃口がたとえ上を向いていようと、性能がよければそれがベストです。まぁ、グラフィックに反映されたら、さらにおもしろかったと思いますが……それはムチャですよね、きっと。



▲銃口が上に向いた銃を扱う主人公達を一度は見てみたいですが、見ないほうが幸せかもですね……。

## チャプター12で実際に使用していたカスタマイズの例

### ハンドガン LP-08

**チャージ速度は100以上をキープ！**

ハンドガンで最も重要なのは、スクラッチ・ダメージの素早い確定なので、目安としてチャージ速度100以上は欲しいところ。次にゲージ・クラック発生率を上げるため、チャージ加速度なども強化します。右の場合、⑨&⑮を後々「拡張二連サブバレル」にすれば、さらに強化可能です。

**使用パーツ**：❶ハイマウントサイト×2、❷ロングレンズ、❸ロングスコープ エリート、❹プロトタイプマウント×2、❺HG-マルチバレル、❻ショートサブバレル×5、❼フラッシュサブバレル×5、❽十字拡張サブバレル×3、❾丁字拡張サブバレル、❿L型グリップ×2、⓫フォアグリップ、⓬拡張ハンドガード×3、⓭アダプターフォアグリップ、⓮拡張アダプターグリップ×2、⓯バレルアダプター ×2、⓰HG-マガジン +5



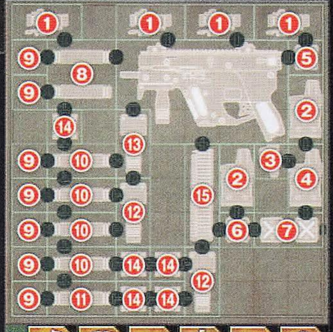
性能：149 / 44% / 84 / 99 / 13 / 360

### マシンガン PDW-XM.V2

**チャージ加速度&装弾数が決め手！**

基本はハンドガンと同じですが、本体が大きいため、チャージ加速度は強化しにくいです。でも、多重チャージするほど攻撃力が格段に跳ね上がるので、ハンドガン以上にチャージ加速度と装弾数は重要。右はバランス型の一例ですが、改良時もチャージ加速度だけは捨てないように！

**使用パーツ**：❶コンパクトスコープ α×4、❷ハイマウントサイト×2、❸ミニレンズ、❹ハイマウント プロ、❺プロトタイプマウント、❻スコープマウント、❼ロングスコープマウント、❽MG-マルチバレル、❾ショートサブバレル×7、❿十字拡張サブバレル×4、⓫丁字拡張サブバレル、⓬アダプターフォアグリップ×2、⓭拡張アダプターグリップ、⓮バレルアダプター×5、⓯MG-マガジン +8



性能：119 / 38% / 93 / 88 / 22 / 373

## オレにも言わせろ！ そのほかの視点

### さびの場合

正直、カスタマイズを舐めてました。普通のRPGなら、仮に詰まってもレベルを上げればなんとかなるものですが、このゲームの場合、あまりレベルに意味はない。戦略的な部分を間違っていると、いくらレベルを上げても勝てない。そのワナにハマり込んで、とあるボスにどうしても勝てずにいたとき、ふと思ったのが「そういえばカスタマイズしてない」というもの。ここで初めてカスタマイズに手をつけたのですが、このとき行ったのが加速度のアップ。持ってるパーツ上、加速度に偏らせるしかなかったのですが、これで戦闘が見違えるように楽になる結果に。以来、加速度のとりこです。マシンガンだけでなく、ハンドガンも加速度重視。ほかはすべて捨ててます。一番の理由は、加速するときの「ビュ～ビュ、ビュビュビュ……」という効果音が気持ちいいから!! それ以外の理由などありません。戦闘の中毒性の理由って、あの加速の音のおかげが強いと思うんだけど、どうでしょう？

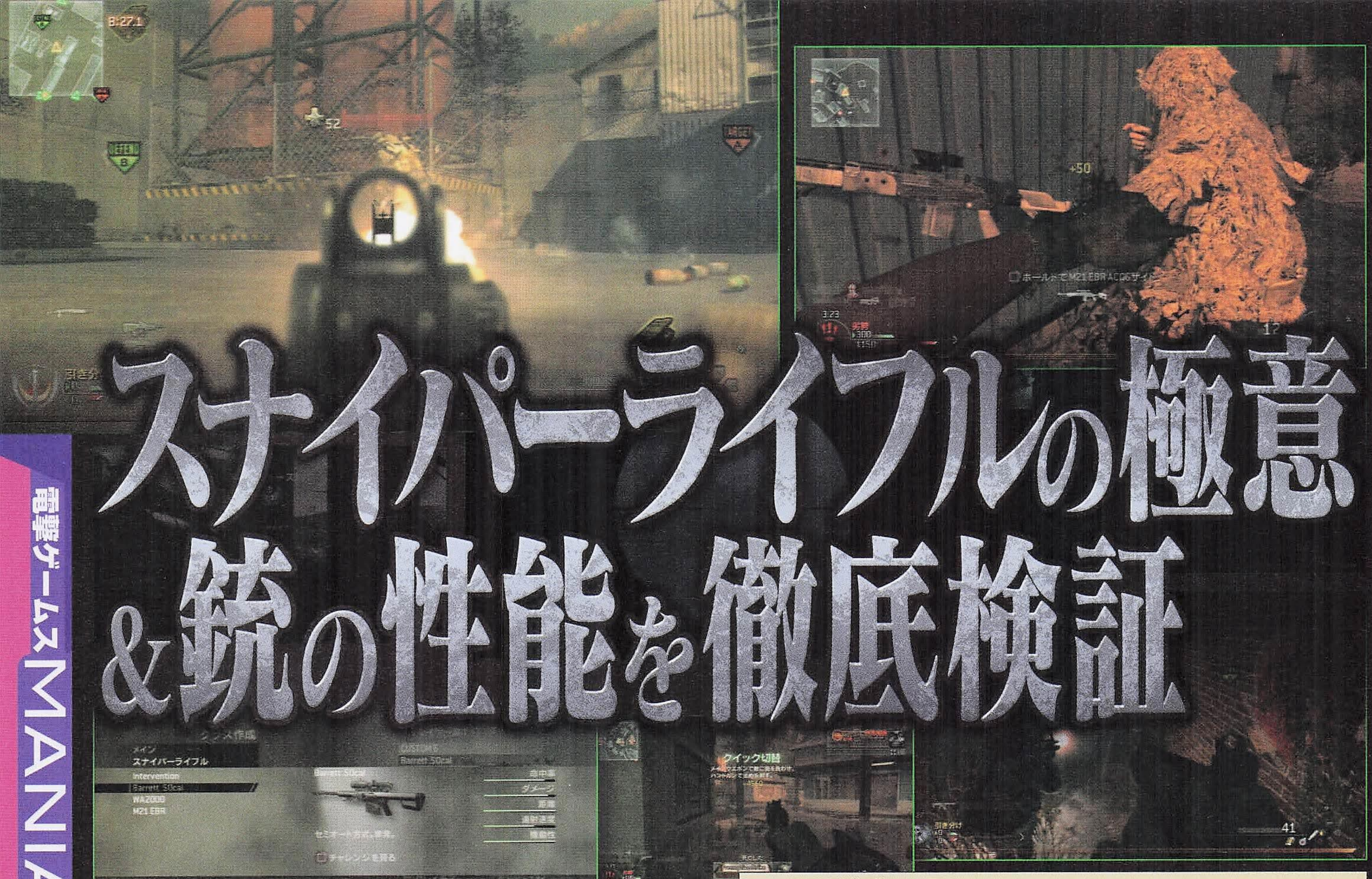
### Deepの場合

カスタマイズを語るうえで、パーツの花形「ロングスコープ」シリーズに触れないわけにはいきません。初めてこれを見たときは、「ナニコレ、超欲しい！」と思ったものです。しかし、いざ作ろうと材料を見てみると「レアメタル片」なる、いかにも希少くさいアイテムの名前が……。ということで、ここで「レアメタル片」の入手方法を紹介します。1つめは「お宝カイコ」や「ゴールデンミミック」の外装を破壊して入手する方法。どちらの敵も4階層の「封鎖された道路でまれに出現しますが、「レアメタル片」を落とす確率は低めです。入手できるまで根気よくリトライするか、5階層にある「ラックEX」のターミナル（レアアイテム取得率2倍）を利用するといいカンジ。2つめはアクセサリー（耐毒スーツなど）を分解する方法。こちらはアイテムを分解するだけなのでお手軽です。チャプターの進み具合にあわせて、好きな入手方法を選びましょう。これで、アナタもスコープゲットだぜ！

## 『EoE』ディレクター 勝呂隆之さんのカスタマイズについて一言

能力値をキャラに割り振ったりするより、銃にパーツをはめるほうが直感的でわかりやすいのでは、と考えて、従来のRPGの成長的な要素は、基本的に銃のカスタマイズに集約しています。レベルが上がってもカスタマイズしないと恩恵を受けられません。銃の知識のある人は「なんじゃこりゃ」となるかもしれませんが（銃をウリにしているので少し心配でしたが）、成長システムとして割り切っています。カスタマイズの方針としては「チャージ速度」と「チャージ加速度」をバランスよく上げることが大切です。

**TIPS for PLAYER's プレイアドバイス**
カスタマイズで役立つ便利なコマンドを紹介。コマンドが機種で異なる場合は［PS3版／Xbox 360版］の順で表記。【銃の移動】設計図の銃はパーツをハメるときに［右スティック］で動かすことが可能。【パーツ解除】［△ボタン／Ⓨボタン］でパーツの解除が可能。また、［右スティック↑押しっぱなし］と同時に［△ボタン／Ⓨボタン］を押すことで、パーツを素早く取り外すことができる。ただし、元に戻すのは大変なので、事前にセーブしておこう。



# スナイパーライフルの極意&銃の性能を徹底検証



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

**今回の攻略は、ほかの銃とは立ち回りや射撃方法が異なるスナイパーライフルの扱い方を詳しく解説。また、前回に引き続き、銃の性能をさらに徹底的に検証してみた。それぞれの銃の性能の差を把握し、カスタマイズや実戦での立ち回りに生かそう。**

**コール オブ デューティ** モダン・ウォーフェア2

| 機種 | 発売 | 価格 | ジャンル | メーカー | 備考 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PS3 | 発売中(12月10日発売) | ¥7,980(税込) | STG(ファーストパーソン・シューティング) | 発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward) | プレイ人数:1人用/オンライン対応 | ACT 対戦 協力 |
| Xbox 360 | 発売中(12月10日発売) | ¥7,980(税込) | STG(ファーストパーソン・シューティング) | 発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward) | プレイ人数:1人用/オンライン対応 | ACT 対戦 協力 |
| PC | 発売中(12月23日発売) | ¥7,980(税込) | STG(ファーストパーソン・シューティング) | 発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward) | プレイ人数:1人用/オンライン対応 | ACT 対戦 協力 |

## フォーリー軍曹よりも詳しいスナイパーライフル講座
# スナイパーライフルの知識&テクニック
KNOWLEDGE & TECHNICS

### 特殊な射撃テクニックを伝授

スナイパーライフルは、倍率スコープを標準装備しており、遠距離からの狙撃が得意。ほかの銃とは異なる射撃テクニックを覚えてワンショットキルを狙おう。

## スナイパーライフルの性能を把握しよう

スナイパーライフルは、遠距離にいる敵を狙撃できるだけでなく、弾のダメージが高いためワンショットキルがしやすい。その反面、倍率スコープと腰だめの照準の大きさによって近距離での銃撃戦は苦手。右で4つのスナイパーライフルの特徴を解説しているので、これを参考にしつつ実際に使ってみて決めよう。



▲まずはInterventionを使い、エイムや反動の大きさに慣れてきたら別の銃も使ってみよう。

各スナイパーライフルの特徴

**Intervention**
装填数5発/予備弾数15発



反動が大きく、ブレの方向や大きさもランダム。射撃時にボルトアクションを行うので弾の発射間隔は長いが、この間に照準が戻るので、初心者でも比較的扱いやすい。

**WA 2000**
装填数6発/予備弾数18発



基本的に反動は小さいが、まれに大きくブレることがある。スナイパーライフルのなかでは2発目が狙いやすいが、ダメージがやや低く、武器を切り替える速度も遅い。

**Barrett.50cal**
装填数10発/予備弾数20発



反動で照準が右斜め上に大きく跳ね上がる。弾の発射間隔は短いが、連射しても当てにくく、少し待つ必要がある。エイムで反動を制御すれば2発目を素早く狙える。

**M21 EBR**
装填数10発/予備弾数20発



反動が小さく、2発目以降が狙いやすい。武器を切り替える速度もほかより速い。ただし、弾のダメージが低く、1発で敵を倒すならストッピングパワーはほぼ必須。

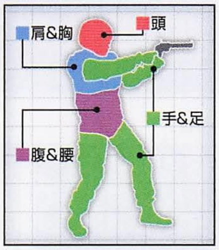
**スナイパーライフルのサブウエポン**

サブウエポンは、基本的に近づいてきた敵を迎撃しやすいショットガンがオススメ。どちらも武器の切り替えが遅いのがネックとなるので、周囲に敵がいないことを確認しながら早めに切り替えよう。なお、スナイパーライフルを構えているときに急に敵が近づいてきたら、敵の周囲を回りながら腰だめ撃ちで連射して対応したいところ。また、ショットガンを構えているときに中~遠距離にいる敵に見つかったときは、とっさに物陰に隠れるといった柔軟な対応をしていこう。

## 弾のダメージは当てた部位で変わる

弾のダメージは、基本的に頭とそれ以外の部位で変わる（頭はダメージが大きい）が、スナイパーライフルに限り、頭、胸、腰、手足と、各部位でダメージが変化する。体力が満タンの敵を倒すのに必要な弾数は下のとおりで、「手＆足＜腹＆腰＜肩＆胸＜頭」の順でダメージが大きくなる。例えば、M21 EBRにサイレンサーを装着している場合、敵の体力が満タンのときは2発必要だが、味方の弾などでダメージを受けている敵には、上記のダメージの差で手＆足よりも肩＆胸を狙ったほうが1発で倒せる可能性が高い。そこで、スナイパーライフルを扱うときは、動いている敵にも比較的当てやすく、倒せる弾数が少なくてすむ胸のあたりを狙うのが基本となる。

プレイヤーの部位分け




スナイパーライフルで敵を倒すまでの弾数

<table>
<tr><th rowspan="2">武器</th><th rowspan="2">サイレンサー</th><th colspan="4">ストッピングパワーなし</th><th colspan="4">ストッピングパワーあり</th></tr>
<tr><th>頭</th><th>肩&胸</th><th>腹&腰</th><th>手&足</th><th>頭</th><th>肩&胸</th><th>腹&腰</th><th>手&足</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Intervention、Barrett. 50cal</td><td>なし</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td><td colspan="3">1発</td><td>2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td rowspan="2">WA2000</td><td>なし</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td rowspan="2">M21 EBR</td><td>なし</td><td>1発</td><td colspan="3">2発</td><td colspan="2">1発</td><td colspan="2">2発</td></tr>
<tr><td>あり</td><td colspan="4">2発</td><td>1発</td><td colspan="3">2発</td></tr>
</table>

## カスタマイズで銃の性能を生かす

スナイパーライフルのカスタマイズは、その銃でワンショットキルが狙えるかどうかが大きなポイントになってくる。1発で敵を確実に倒したいなら一番上、2発で敵を倒すと割り切るなら一番下のカスタマイズがオススメ。なお、真ん中のWA2000は、これ以外にもサイレンサー＋ストッピングパワーのカスタマイズにしてもいい。

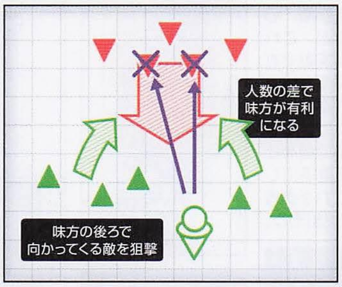
オススメのカスタマイズ

| 武器 | カスタマイズ |
|---|---|
| Intervention Barrett.50cal | 早業（プロ）＋ストッピングパワー |
| WA 2000 | 早業（プロ）＋ライトウェイト（プロ） |
| M21 EBR | サイレンサー＋冷血 |

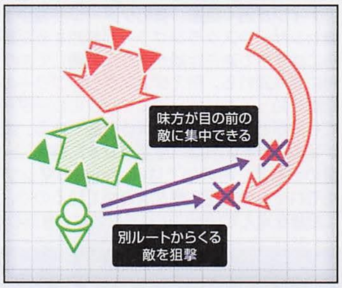
## 基本の立ち回りは2種類

遠距離からの狙撃を生かしたスナイパーライフルの立ち回りは、大きく分けて2種類。1つは、味方の後方から敵を狙撃して人数的に有利に銃撃戦ができるようにすること。この立ち回りは味方が分散して行動しているときに有効で、銃撃戦が始まる前に敵を1～2人倒して足並みを崩してしまうのが理想だ。もう1つは、味方の背後に回り込もうとする敵を迎撃する立ち回り。こちらは味方がまとまって行動しているときに有効で、味方の背後をきっちり守りながらすぐに正面の敵への狙撃に切り替えれば、味方全体が有利に立ち回れる。なお、スナイパーライフルを装備したときは、上記の狙撃スタイルのほかにも、積極的に前線に出ていく突撃スタイルが2つある。

敵チームの足並みを崩す立ち回り




敵チームの進行ルートを抑える立ち回り




スナイパーライフルの３つのプレイスタイル

| スタイル | 立ち回り |
|---|---|
| 狙撃スタイル | **戦況に合わせて狙撃できる待機場所を転々とする立ち回り** 敵の進行ルートを予測し、味方の行動を見ながら敵を狙撃できる位置へ移動。しばらく同じ場所にとどまって狙撃し、戦況が変わったら別の待機場所に向かう。 |
| 突撃スタイル❶ | **スナイパーライフルですべての距離に対応する立ち回り** アサルトライフルやサブマシンガンに近い立ち回りで、射撃方法3（後述参照）を軸に近距離戦をこなしながら動き回る。実践するにはかなりの腕が必要。 |
| 突撃スタイル❷ | **サブウエポンをメインにして近距離戦重視の立ち回り** 移動速度の速さを生かして、マシンピストルやショットガンで近距離戦をこなす。離れた位置で敵を見つけたときだけスナイパーライフルに切り替えて狙撃する。 |

## 3つの射撃方法を身につけよう

スナイパーライフルの射撃方法は、主に下の3つがある。射撃方法1は、基本的に倍率スコープに慣れるためのもの。スナイパーライフルの扱いを覚えると、最終的には射撃方法2がメインになってくるが、最初は射撃方法1で確実に弾を当てよう。射撃方法2は、慣れるまで難しいがスナイパーライフルを極めるのであれば必ず覚えておきたい。射撃方法3は、近距離の銃撃戦をフォローできるテクニック。右の2つのポイントを踏まえ、実践にとり入れていこう。

### ポイント❶ 照準を上半身に向けておく

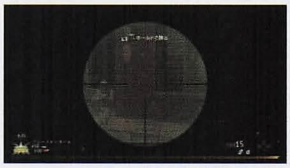
ほかの銃は腰だめの照準を敵の腰あたりに合わせておくのが基本だが、スナイパーライフルの場合は敵の上半身に合わせる。敵を発見したときに照準を左右に動かすだけで頭や胸を狙いやすくなり、素早く射撃できる。



▲ひらけた場所を移動するときは、腰だめの照準を水平にしておくのがポイント。ちょうど敵の上半身を狙える高さになる。

### ポイント❷ 腰だめの照準を正確に合わせる

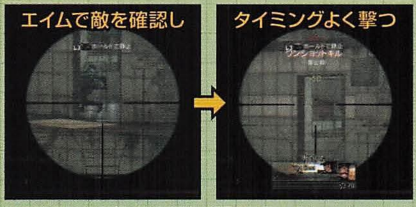
スナイパーライフルはスコープをのぞくため、エイムに移行する時間が長い。正確に腰だめで照準を合わせられるように普段から練習しておこう。なお、移動している敵に対しては、照準を敵の移動先に合わせるといい。



▲エイムでスコープをのぞいたときに敵が見えているのが理想。腰だめの照準を合わせる精度が高いほど早く撃てる。

### 射撃方法1 スコープをのぞいたまま じっくり狙う

スコープをのぞいたらある程度敵に照準を合わせる。そしてエイムで微調整しながら揺れが敵に重なるまで待ち、照準が合った瞬間に射撃する。エイムの揺れが小さくなる息止めを活用すれば、数秒間は揺れを気にせずに射撃できる。ただし、一定時間息止めをすると、呼吸を乱して普段よりも大きく揺れてしまうので、息止めを使って射撃するときは少しの間にとどめよう。




▲エイムで敵の動きをしばらく観察する。立ち止まったときや一方向に移動し続けているときを狙って射撃しよう。

### 射撃方法2 エイム後に微調整して 素早く撃つ

エイムに移行したあと、素早く照準を敵に合わせて射撃し、敵を倒すまでに必要な弾数を撃ったらすぐにエイムを解除する。エイムから射撃までの時間の目安は0.5秒程度で、揺れで照準が大きくブレる前に射撃を終えるのがポイント。この射撃方法は、射撃の早さから中距離で向き合った敵に撃ち勝ちやすく、エイムの時間も短いため、周囲を確認しやすいのが利点だ。




▲腰だめで照準を合わせる精度を高くし、エイム後は弾が当たるかどうかにかかわらず、すぐに射撃するようにしよう。

### 射撃方法3 エイムから射撃までを 決め撃ちする

この射撃方法を行う場合、まずワンショットキルがしやすいカスタマイズにしておく必要がある。腰だめで照準を合わせ、エイムに移行する瞬間に射撃してすぐにエイムを解除。腰だめからエイムに移行するまでの間に照準を正確に敵の上半身に合わせることができれば、エイムを微調整しなくても弾を当てられる。近距離で向き合った敵をとっさに射撃するときに有効。




▲エイムで射撃すると弾がまっすぐ飛ぶことを利用した射撃方法。エイムに移行したら敵を確認せずに決め撃ちする。

**射撃方法3の操作テクニック**

上記で解説している射撃方法3は、早業をつけている（ライトウェイトはつけないこと）とダッシュ中に限り簡易入力で行える。その方法は、ダッシュ中にエイムと射撃のボタンを押しっぱなしにするだけ。その際、ダッシュしたまま撃つと弾道が大きくブレてしまうので、弾を撃つ瞬間は必ず立ち止まる点に注意すること。射撃方法3を覚えるときは、まずこの操作でタイミングを覚え、ほかの状況でもエイムに移行した瞬間に撃てるようにしよう。

ソープの無精髭よりも濃厚なデータ分析

# 各銃の性能の違いを検証

INSPECTION

## 銃の性能を知ることは上達への第一歩

各銃の細かい性能を把握しておけば、今までとは違ったカスタマイズや立ち回りが見えてくる。リロードにかかる時間や弾を発射する間隔など、気になる銃の性能をチェックしてみよう。

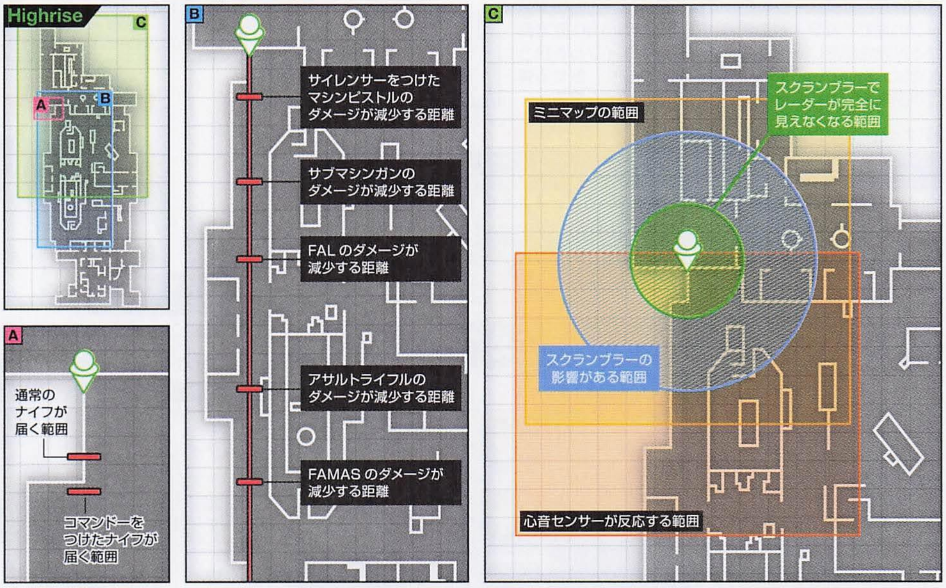
## 適正距離を把握しておこう

ナイフが届く距離、弾のダメージが減少する距離、心音センサーやスクランブラーが感知する距離など、これらにはすべて適正距離があり、把握しておけば実戦で有利に立ち回れる。例えば、スクランブラーの効果が届く距離を知っておけば、ミニマップのレーダーが妨害されても敵がどこにいるのか大体把握できる。また、ナイフが届く距離を知れば、空振りせずに確実に一撃で敵を仕留められる。右の図ではHighriseのマップを基準にしたそれぞれの適正距離をまとめているので、これを参考に距離を覚えて状況に応じて有効な立ち回りを見出そう。



▲弾のダメージが減少する距離を実戦で見極められれば、敵と向き合ったときに撃ち合うか隠れるかを判断しやすくなる。

マップ（Highrise）を基準にした距離の目安



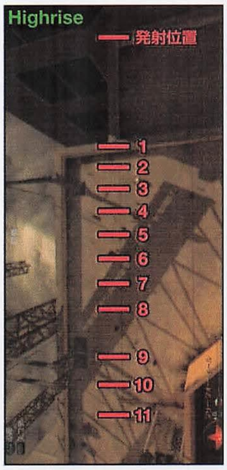

## ショットガンの最大射程と一撃で倒せる距離は異なる

ショットガンは一度に複数の弾を発射するのが特徴で、StrikerとRangerは同時に6発、それ以外のショットガンは同時に8発の弾を撃ち出す。また、腰だめの照準が比較的狭く、移動や伏せなどをしても照準の大きさが変わらない（照準安定の効果は受ける）ほか、エイムで撃つと弾が大きくバラけてしまう性質がある。これらの理由により、射撃するときは腰だめ撃ちが基本となる。右の表はショットガンの弾が届く最大射程を数値で表したもので、一撃で倒せる距離は、照準の中心を敵の腰の部分に合わせて腰だめ撃ちをし、9割以上倒せた距離を示している。アタッチメントやパークを組み合わせたときのそれぞれの距離の変化を見比べてみよう。



◀ショットガンもほかの銃と同様に照準の中心に敵をとらえると、複数の弾が当たりやすい。

距離の基準




ショットガンの最大射程と一撃で倒せる距離

| SPAS-12 | | サイレンサー なし | サイレンサー あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 11 | 7 |
| 一撃の目安 | 通常 | 8 | 6 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 10 | 7 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 10 | 7 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 11 | 7 |

| Ranger | | デュアル なし | デュアル あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 6 | 6 |
| 一撃の目安 | 通常 | 5 | 6 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 6 | 6 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 6 | 6 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 6 | 6 |

| AA-12 | | サイレンサー なし | サイレンサー あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 7 | 4 |
| 一撃の目安 | 通常 | 3 | 1 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 4 | 2 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 4 | 3 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 6 | 4 |

| M1014 | | サイレンサー なし | サイレンサー あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 7 | 4 |
| 一撃の目安 | 通常 | 6 | 4 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 7 | 4 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 7 | 4 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 7 | 4 |

| Striker | | サイレンサー なし | サイレンサー あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 9 | 6 |
| 一撃の目安 | 通常 | 4 | 2 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 5 | 3 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 5 | 3 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 6 | 4 |

| Model 1887 | | デュアル なし | デュアル あり |
|---|---|---|---|
| 最大射程 | | 9 | 7 |
| 一撃の目安 | 通常 | 8 | 7 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー | 9 | 7 |
| 一撃の目安 | 照準安定 | 9 | 7 |
| 一撃の目安 | ストッピングパワー＋照準安定 | 9 | 7 |

※：デュアルありは、2丁を同時に発射した場合の距離

## 結論 ショットガンの種類によってカスタマイズを変える

ショットガンを主力にする場合、検証の結果を見てもわかるようにストッピングパワーと照準安定を両方つけたほうが性能を最大限に引き出せる。ただし、近距離のフォローとして使用するのであれば、基本的にどちらか1つをつけていれば十分で、最大射程が極端に短くなるサイレンサーはつけないほうが無難だ。これらの点を踏まえ、右を参考にしてカスタマイズを変えていこう。

### SPAS-12

ショットガンのなかで最も射程が長いので、ストッピングパワーと照準安定を組み合わせて一撃の距離を伸ばしたい。離れた位置で倒すことで連射力の低さを補える。

### AA-12

一撃の距離の伸びが大きいため、ストッピングパワーと照準安定をつけるのがオススメ。反動を抑えるグリップ、弾数をフォローできるスカベンジャーも有効だ。

### Striker

ストッピングパワーをつけると扱いやすくなる。射程はそこそこ長いものの、弾がバラけやすく、照準安定をつけても一撃で倒せる距離に大きな変化はない。

### Ranger

基本的にデュアルにしていれば、PERKをつけなくても十分使える。ストッピングパワーをつければ、照準が多少ズレても一撃で倒せることが多くなるぐらいだ。

### M1014

ストッピングパワーか照準安定のどちらかをつければ、最大限まで性能を引き出せる。連射力や射程のバランスがいい銃なので、比較的自由なカスタマイズができる。

### Model 1887

ストッピングパワーと照準安定はどちらか片方つければ十分。デュアルにすれば連射力の低さを補えるためPERKはほぼ必要なくなるが、射程距離はやや短くなる。

**弾を発射したときの当たり判定**

弾を発射すると、撃った瞬間に遠距離まで当たり判定が発生し、どんなに遠くても時間差はほぼない。実際に見える弾のエフェクトは、当たり判定のあとを追うように時間差で見えるもので、それ自体には当たり判定がない。遠距離から壁を撃つと、弾痕が発生してしばらくしてから弾のエフェクトが見えるので、この特殊な弾の性質を確認しやすい。実戦で敵に撃たれて弾のエフェクトを確認できても、すでに倒されているケースが多いのはこの現象が起きているからといえる。

## 銃ごとにリロード時間は大きく変わる

弾を発射して装填数に空きができれば、予備弾数がある限りいつでもリロードできる（装填数がゼロになったときは自動的にリロード）。リロードすると装填数が満タンになり、予備弾数から込めた弾数ぶんが差し引かれる。右の表のリロードにかかる時間は、装填数の空きに弾が込められる（予備弾数が減少する）タイミングを示しており、色分けされているショットガンに関しては、弾を全部撃ち尽くした状態から1発ずつ弾を込めるタイミングを示している。弾を込めたあとは銃を構えるまでに隙があり、それが終わると弾を撃ち出せるようになる。軽機関銃とショットガンはリロードが長い傾向にあるが、基本的に武器のカテゴリによらず、銃ごとにリロード時間は異なる。なお、リロードが早くなる早業をつけると、リロードにかかる時間、リロード後の隙はどちらも約2分の1になる。

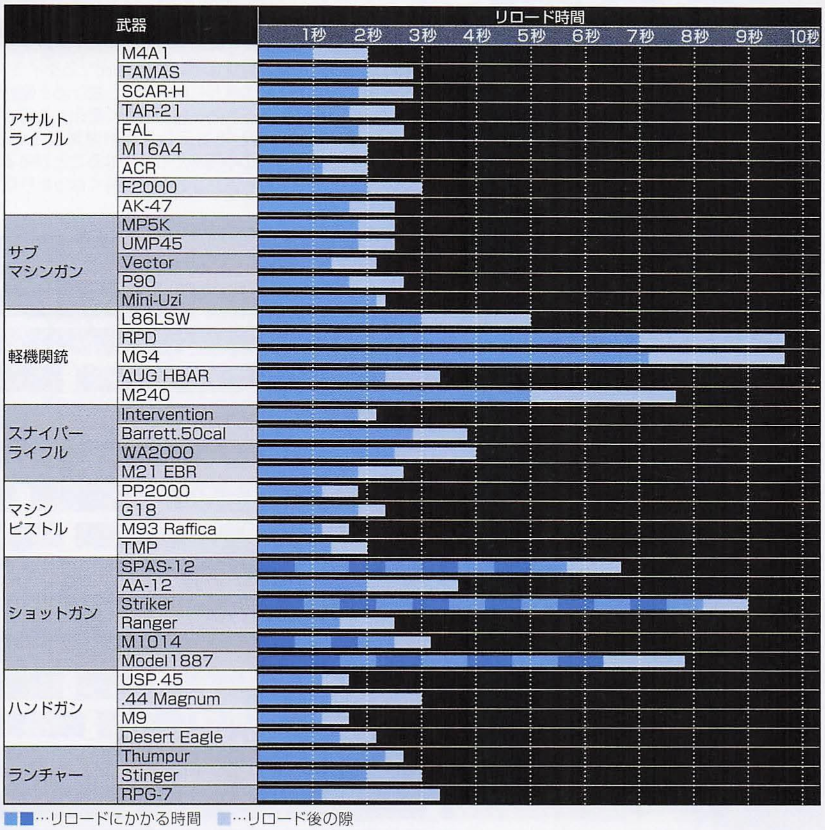
### 結論 早業をつけない場合は、リロードをキャンセルするテクニックが必要

リロードは、ダッシュや武器の切り替えなどを行うとキャンセルできる。ほとんどの銃はリロード後の隙が大きいため、早業をつけていないなら弾を込めた瞬間にキャンセルして隙を小さくしたい。ただし、Mini-UziやInterventionといったリロード後の隙が小さい銃に関しては、ほとんど差がないので使う必要はない。




▲素早く武器を2回切り替えればリロードの隙が小さくなる。切り替えを1回にすればもう一方の武器にできるので、状況に応じて使い分けよう。

武器のリロード時間とリロード後の隙

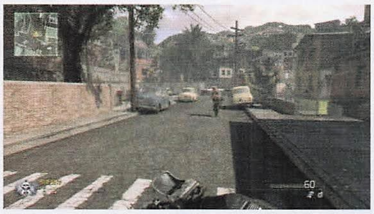



## エイムに移行する時間は武器のカテゴリで決まる

通常時に腰だめの状態からエイムに移行するまでの時間は、一部の銃を除いて武器のカテゴリごとに一定。ダッシュ後のエイムはかなり特殊で、ダッシュを止めてからエイムに移行する時間、射撃ができるタイミングはどの銃でも同じ。ライトウェイト（プロ）をつけた場合は、どちらも早くなり、通常の約3分の2の時間で行える。ただし、エイムに移行する時間がダッシュ後よりも遅い場合は、通常時と同じ時間となる（射撃ができるタイミングは変化なし）。

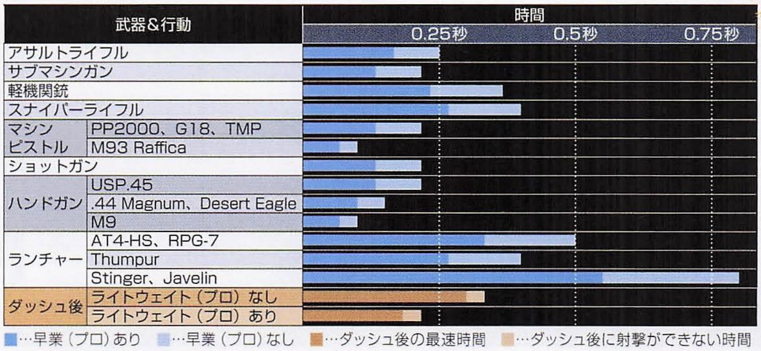


▲エイムへの移行時間は、精密な射撃ができるようになる早さ。早ければ早いほど撃ち合いで有利になる。



▲ダッシュ後は、M4A1を持った敵に対して約5発ぶん先に撃たれてしまうほど射撃できない時間が長い。

エイムへ移行する時間




### 結論 エイムへの移行が遅い銃ほど早業（プロ）の効果が大きい

照準が高速になる早業（プロ）をつけると、腰だめからエイムへ移行する時間が約3分の2になる。エイムへの移行が遅い銃ほど、時間を大幅に短縮できる仕組みだ。精密な射撃が1発ぶん早く撃てるかどうかにかかわるので、撃ち合いを有利にするのであれば極力つけておきたい。



◀早業（プロ）は、敵と正面から銃撃戦を行うならほぼ必須。ただし、迎撃が主体の立ち回りなら、敵の出現しそうな場所にあらかじめエイムで照準を合わせることである程度カバーできる面もある。自身の立ち回り方との兼ね合いで選ぼう。

### 結論 ダッシュから素早く射撃したいなら早業（プロ）＋ライトウェイト（プロ）

ダッシュからの射撃の遅さを軽減したいなら、ライトウェイト（プロ）をつけるのが有効。アサルトライフル、軽機関銃、スナイパーライフルは、早業（プロ）もつければエイムへの移行がかなり早くなる。



▲ライトウェイト（プロ）は、照準安定とも相性がいい。腰だめ撃ちを狙おう。



▲敵と遭遇しそうな場所では、すぐ射撃できるようにダッシュを止めておこう。

**落ちている武器を拾って活用する**

敵を倒すとその場にメインウエポンかサブウエポンを落とす。落ちている武器を拾うと、自身の持っている武器と同じ（装着しているアタッチメントも同じ）ときは弾の補充となり、違う武器ならそれを使用できる。弾切れのときに活用できるほか、メインウエポンがサブマシンガンのときに軽機関銃を拾えば、移動速度が速いまま軽機関銃を扱える。また、装飾銃を拾ったときは、PERK1に装飾銃をつけていなくても2つのアタッチメントがついた銃を使うことができる。

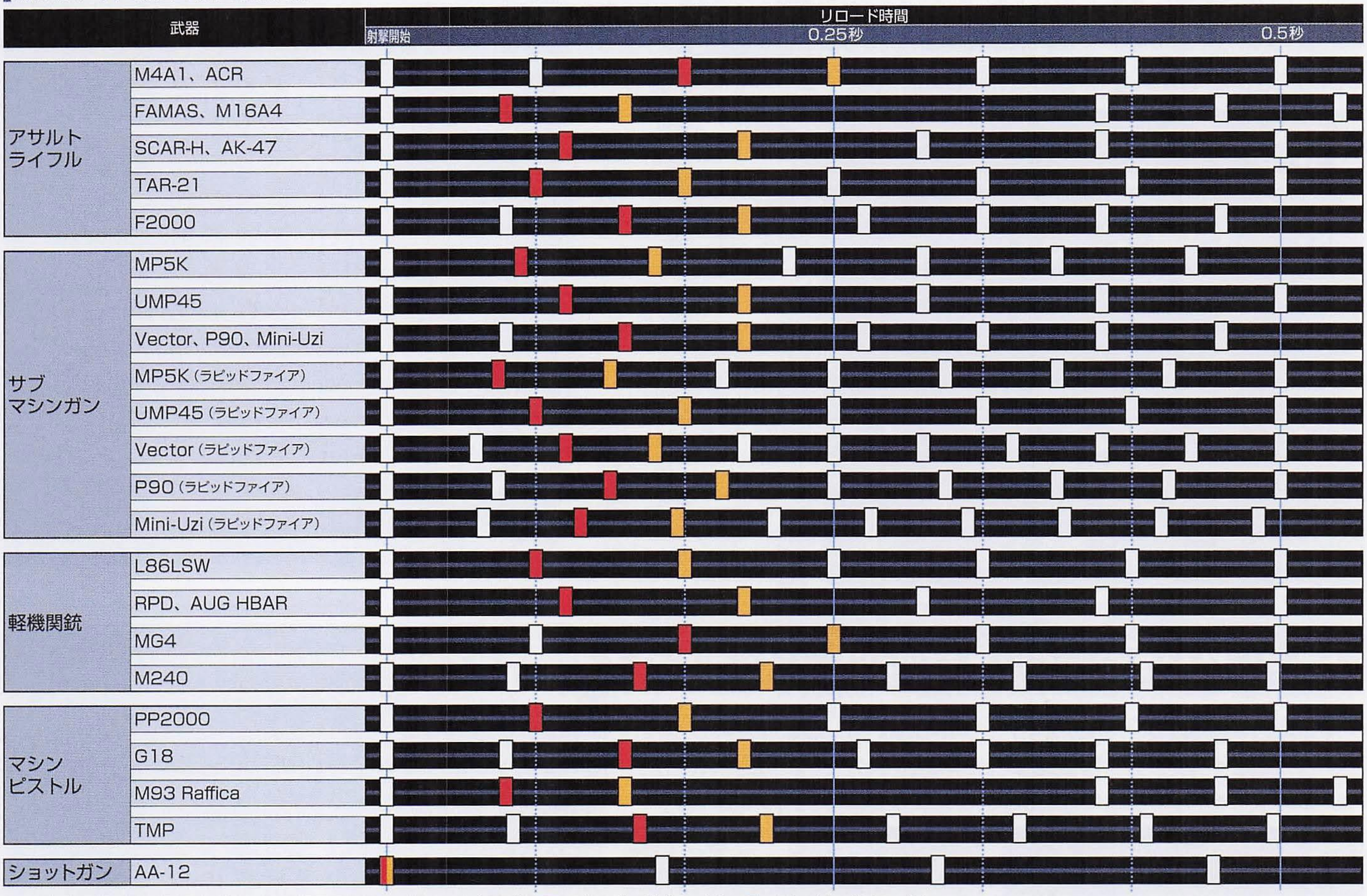
# それぞれの銃の発射間隔を理解しよう

射撃の1発目は、どの銃も共通でボタンを入力した瞬間に弾が発射される。2発目以降は、各銃の連射力によって変化し、その詳細は下のとおり。今回は連射力の影響が大きいフルオートと3点バーストの銃を検証してまとめてみた。M4A1は1秒間で約13発の弾を発射するので、それを基準にしている。また、3発ずつ撃ち出す3点バーストの3発目と4発目の発射間隔は、最速で撃ち出せるタイミングを示している。なお、銃のなかには、連射し続けると発射間隔が安定しなくなるものがある。特に大きく変化する銃はUMP45で、連射し続けると下で示した発射間隔以上の連射力（M4A1とUMP45の中間あたり）になることがある。また、ほかの銃でも誤差程度だが連射力が高くなったり低くなったりする。

**フルオート、3点バーストの銃の連射速度の比較**

Vector（ラピッドファイア）＞Mini-Uzi（ラピッドファイア）＞【MP5K（ラピッドファイア）＝P90（ラピッドファイア）】＞【FAMAS＝M16A4＝F2000＝Vector＝P90＝Mini-Uzi＝G18＝M93 Raffica】＞【M240＝TMP】＞MP5K＞【M4A1＝ACR＝TAR-21＝UMP45（ラピッドファイア）＝L86LSW＝MG4＝PP2000】＞【SCAR-H＝AK-47＝UMP45＝RPD＝AUG HBAR】＞AA-12

**銃（フルオート、3点バースト）の発射間隔**




※：敵を倒すまでの弾数（最大ダメージを与える距離＆ヘッドショットを除く）■…ストッピングパワーなし ■…ストッピングパワーあり

## 結論 早業（プロ）とストッピングパワーの効果の大きさは銃によって異なる

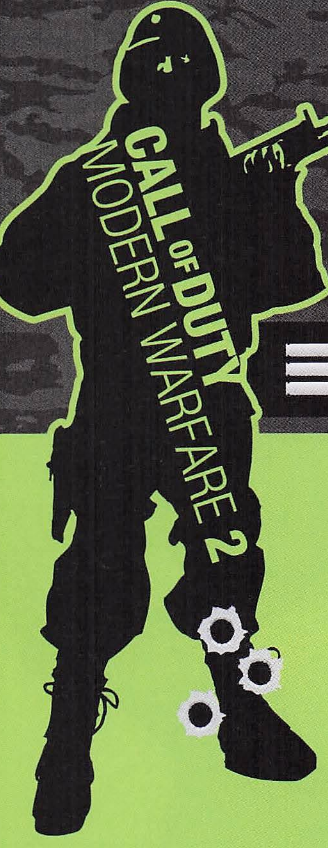
銃の連射力は近距離での銃撃戦の強さに影響し、敵を倒せる弾数を撃つ時間が短いほど強い銃ということになる。ただし、これは腰だめ撃ちで弾をすべて当てた場合に限ったもの。正確な射撃ができる早さ（エイムに移行するまでの時間）と敵を倒せる弾数を撃つ時間を考慮した場合は、右の表の順位となる。注目すべきポイントは、早業（プロ）とストッピングパワーの効果はほぼ同等で、銃によって効果が多少上下すること。ストッピングパワーは、敵を倒すまでの弾数が減る効果で、エイムが多少ブレても敵を倒しやすいというメリットはあるが、エイムが早くなる早業（プロ）の効果の高さも見逃せないところ。なお、M93 Rafficaが上位を占めているのは、エイムへの移行時間が極端に早いためだ。

**エイムへの移行を考慮したときの敵を倒す早さの順位**

| 順 | 武器 |
|---|---|
| 1 | M93 Raffica |
| 2 | M93 Raffica |
| 3 | MP5K（ラピッドファイア） |
| 4 | M93 Raffica |
| 5 | MP5K |
| 6 | UMP45（ラピッドファイア）、PP2000 |
| 7 | FAMAS、M16A4、UMP45、Vector（ラピッドファイア）、M93 Raffica |
| 8 | Mini-Uzi（ラピッドファイア） |
| 9 | TAR-21 |
| 10 | MP5K（ラピッドファイア）、P90（ラピッドファイア） |
| 11 | SCAR-H、AK-47、Vector、P90、Mini-Uzi、G18 |
| 12 | TMP |
| 13 | MP5K（ラピッドファイア） |
| 14 | MP5K、Vector（ラピッドファイア） |
| 15 | MP5K |
| 16 | Mini-Uzi（ラピッドファイア） |
| 17 | FAMAS、M16A4、F2000、UMP45（ラピッドファイア）、UMP45（ラピッドファイア）、PP2000、PP2000 |
| 18 | FAMAS、M16A4、UMP45、Vector（ラピッドファイア）、L86LSW |
| 19 | P90（ラピッドファイア） |
| 20 | Mini-Uzi（ラピッドファイア） |
| 21 | TAR-21、TAR-21、UMP45、Vector、P90、Mini-Uzi、RPD、AUG HBAR、G18 |
| 22 | MP5K（ラピッドファイア）、P90（ラピッドファイア） |
| 23 | TMP |
| 24 | M4A1、SCAR-H、ACR、AK-47、Vector、P90、Mini-Uzi、G18 |
| 25 | TMP |
| 26 | SCAR-H、F2000、AK-47、MP5K、Vector（ラピッドファイア） |
| 27 | M240 |
| 28 | Mini-Uzi（ラピッドファイア） |
| 29 | FAMAS、M16A4、F2000、UMP45（ラピッドファイア）、PP2000 |
| 30 | L86LSW、MG4 |
| 31 | P90（ラピッドファイア） |
| 32 | M4A1、M4A1、TAR-21、ACR、ACR、UMP45、Vector、P90、Mini-Uzi、G18 |
| 33 | TMP |
| 34 | RPD、AUG HBAR |
| 35 | M240 |
| 36 | SCAR-H、F2000、AK-47、L86LSW |
| 37 | RPD、AUG HBAR |
| 38 | MG4 |
| 39 | M4A1、ACR |
| 40 | M240 |
| 41 | L86LSW、MG4 |
| 42 | RPD、AUG HBAR |
| 43 | M240 |
| 44 | MG4 |

※：文字の色が黒は通常、青は早業（プロ）あり、赤はストッピングパワーあり、緑は早業（プロ）とストッピングパワーの両方あり

**ただいま絶賛プレイ中!!**
最近お気に入りのルールはデモリッション。「戦術マーカー、フラッシュ、巻き添え」のカスタマイズを軸にして、攻め側のときは「サイレンサー＋冷血（プロ）＋ブロニンジャ」、守り側のときは「状況報告（プロ）」を組み合わせてます。特に重要と感じるのは戦術マーカーですね。これを使っている味方が多いと、攻めやすいし守りやすいです。なので、プレイ中は敵チームの戦術マーカーを探すのに必死。守り側のときは状況報告（プロ）が大活躍です。（コジ／プレイ時間：477時間）




# UTAREMICHI 撃たれ道

## 敵のゴローは許せない

Text by Seiichi Kuranishi

はい！　というわけではじまってしまいました！　FPSはこの『COD MW2』でほとんど初体験のくせに連載まで持ってしまった大バカもの、倉西がお送りする「撃たれ道」でございます。第1回では書きませんでしたが、この連載のタイトル。あらためてみるまでもなく、安直すぎるにもほどがある……なんか日本語おかしいですが、そんな感じ。狩られたり撃たれたり忙しい弱者だなとか思うわけですが、おつきあいいただければ幸いです。しかも！　考えてみればソフト発売からはもう3カ月が経とうとしているのに、前回はキャンペーンモードの最初の訓練が終わったところまでしか進んでない……一体全体、何回書こうかというのかわかりませんが、ずっとです。当面の予定は「ずっと」ということでよろしいでしょうか？＜編集長　答えがないのはよい答えなので、進めさせていただきます。

さて、無事（なのか？）訓練を終えた僕を、いきなり『COD MW2』特有の急展開が待っていました。車に乗れ、と。ほほぉ。どうやら事態は急を告げているようでした。まわりのみんながどんどこ乗り込んでいくので僕もそれについていくことにしました。ついさっきまで1on1のバスケに興じていた連中が兵士の顔に変わっていました。かっこいい。実はここも、僕的には『COD MW2』のポイントではないかと思っているのですが、イベントシーンの自由度は決して高くはありません。戦場での自由度はめちゃくちゃ高いのですが（撃たれ方とか刺され方とか、殺され方一般の自由度は無限大です）、イベントシーンでは、たいていの場合、上官げな人が言っていることを聞いて、その言葉がわからなくても仲間についていけばOKです。金沢弁で言えば「つんだってけばいいげん」です（標準語では「ついていけばいい」です。ただいま福井県におりますので、ちょっとこんな書き方をしてみました）。そして、ついていくだけで、まぁ、急展開に次ぐ急展開！　ジェットコースターばりの、怒濤のストーリーが楽しめます。初心者の方はぜひ、このポイントを覚えておいてください。迷わず仲間についていけ！　です。

そんなワケで迷わず車に乗り込みまして、予想通りといいますかお約束通り、いきなり激しい銃撃戦が行われている中東風の見知らぬ川原に連れていかれた僕は、対岸に向かって撃てと命じられました。えっ？　えぇー！　いきなり??　敵の姿も満足には見えないんですけど……とは思いましたが、ここは戦場です。そして僕は単なる兵隊です。とりあえず対岸に向けて撃っている味方のとなりにしゃがんでみました。一生懸命撃ってます、味方の人。えらいなぁ……とか思ってみたりしながらしばらく眺めていたのですが、邪険にはされなかったので正解だったのでしょう。とりあえず味方は向こう岸を撃っていますから、僕もびくびく顔を出して撃ってみました。マシンガンも、なんだかすごい弾（グレネードランチャー？）も、敵に当たったのか、あるいは効果的だったのか、さっぱりわかりませんでしたが、気分だけはだんだん盛りあがってきまして殺されました。左手の橋の上に、いつのまにか敵が現れていたのです。もちろん気にしませんw　『COD MW2』は死にながら覚えていくゲームですから！　一回一回の死を恐れていては、なにも進みません。そんなアクションゲームなら！　20年くらい前にもさんざんプレイしてきましたよ。モンスターならぬ『ゾンビハンター』とか。

とりあえず訓練所で教わった通りに狙いをつけて敵を撃ち……撃てたはず……と思ったところで、その橋の上の敵は撤退したらしく、新たな指令が下されました。「橋の上に上がって車に乗れ」と。なぁんだ、簡単じゃん……って、あたりまえにそう思ったのですが、どの車かわからずorz　まごまごするうちに死亡。いったい、どこから敵は撃ってきたというのでしょう。また、「死にながら覚えるゲームだ」とは書きましたが、ここで死んでも、僕はいったい何を学べばいいのでしょう。車に乗るということができなかっただけですからね。それで死ぬ。戦場は過酷です。しかもこのあと、本当にどの車だかわからず、10分近くを費やしましたが、正解は橋の上に上がってすぐ真正面のヤツでした。そうかぁ、敵の人は「そこだよ！」というつもりで撃ってくれてたのかぁ、それに僕が当たっただけだったんですねなんてことがあるわけがありませんおまいら全員殺す。

いやいやしかし、死ぬ思いで（というか実際何度も死んで）乗り込んだこの車がものすごい武器を積んでいまして、正直、降りたくはなかったです。このまま、このままどこまでもこいつを乱射して行ければいいのにというか行くべきなのに、ゲーム進行上、降りなければならない時はきました。あぁ、すっきりした！　と思って降りるやいなや、また死亡。いちいち「死亡」とか「死んだ」なんて書いていたら、まったくもってきりがないのですが、ここでもまた怒濤の死亡ラッシュ。

この時ばかりは、参りました。こんなに楽しんでいるのに（書いていることは死んだとかわからなかったということばかりですが、実は僕、かなり楽しんでましたし、楽しんでます、はい。その点は、誤解のないように願います。『MH』の時と同じですよw）、さっぱり進めません。

車から降りる→死亡。車から降りる→死亡。車から降りる→死亡。車から……。

何度繰り返したかわからなくなり、お腹も空いてきた（無関係）その時です。画面右下に不安なアイコンが……。

伏せてるじゃん、俺。

呆気にとられました。

要は、こういうことです。車から降りたと思っていた僕は、実はほぼ振り落とされていたような状況で（想像）、そのまま砂ぼこりが舞う路上に倒れ込んでいたのです。倒れ込んだ=伏せの状態だったんですね。銃弾飛び交う、危険極まりない路上で。でもって、そのまま移動しようとしていたということですから、なんというか、その、路上をずりずりほふく前進していたわけです。どうして？　どうしてそんなことしてたの？＜俺　いったいなにがしたかったんでしょう？＜俺

したかったことは明白です。右手の建物に逃げ込みたかったんです。装甲車から颯爽と飛び降りて、タタタタタッと右手の建物に駆け込んで、ガガガガガッと敵を撃つ。はい、イメージです。そういうことがしたかったのですが、実際には路上をずりずりほふく前進していたのです。ろくに進みもしないうちに、撃ち殺されまくっていたわけです。さぞやいいマトだったことでしょうよ！　さぞや気持ちよく撃てたことでしょうよ！＜敵のゴロー（中東風のエリアでは、敵は全員、ゴロー@電撃ゲームス『COD MW2』担当ライターに似ています）

ボタンを押し、すくっと立ち上がりました。何発か撃たれましたが、死ぬことはありませんでした。ほふく前進ではありませんから、スムーズに右手の建物に逃げ込めました。あまりの呆気なさに、しばらく建物の中でぼーっとしてしまいました。まったくもって気づいてしまえば、どうということはなかったのですが、絶対、このへんの敵のゴローは許せません（201003070049／福井にて）。

TASKFORCE 6866

# 溜め斬りを駆使してモンスターに強烈な一撃を決めろ!!

**大剣はコツさえつかめばかなり扱いやすく、初心者にオススメの武器といえる。溜め斬りの仕組みや基本の立ち回りを覚え、モンスター別の立ち回りを参考にして大型モンスターを狩ろう。**

**モンスターハンター3(トライ)**

| | | |
|---|---|---|
| 発売中(2009年8月1日発売) | 通常版:¥7,340(税込)/限定版:¥8,490(税込)※ | |
| Wii | ジャンル | ACT(ハンティングアクション) |
| | メーカー | カプコン |
| | 備考 | プレイ人数:1〜4人/オンライン対応(有料) |

ACT 協力


※限定版はクラシックコントローラPRO(シロ、またはクロ)が同梱。

## 武器特集 第5弾 大剣

### 一撃のダメージが高く立ち回りやすい武器



大剣は攻撃を繰り出すまでがやや遅いものの、全体的に攻撃範囲が広く、すべての攻撃にスーパーアーマーの効果がつくのが特徴。大剣の固有システムは溜め斬りで、溜めの段階が上がるほどダメージが大きくなる一撃必殺の攻撃を繰り出せる。また、ガードも可能だが、ガードするたびに武器の斬れ味が落ちてしまう(咆哮、風圧、水流は除く)。これらの基本の特性を踏まえて大剣を使いこなそう。

### 大剣の魅力1 攻撃を当てやすい

武器出し状態の移動が遅く、攻撃を繰り出すまでが遅いため、最初は立ち回りにくい武器に感じるが、納刀状態で立ち回ることを覚えてしまえば、モンスターの攻撃をかわしやすく、攻撃を当てやすい武器となる。



◀納刀状態でモンスターの攻撃をかわしながら攻撃チャンスを待つ。かわし切れないときはガードもできるので、モンスターの攻撃に対応しやすい武器なのだ。

### 大剣の魅力2 安定したダメージ

大剣は武器出し攻撃が非常に扱いやすい。納刀状態から素早く出せるのでモンスターのわずかな隙にも当てやすく、さらに攻撃力も高い。この攻撃を軸にして立ち回れば、モンスターに安定したダメージを与えられる。



◀まずは武器出し攻撃を当てる立ち回りを覚えるのがオススメ。大剣の立ち回りに慣れたら、溜め斬りや連係なども狙って大ダメージを与えよう。

### 大剣の魅力3 一撃必殺の溜め斬り

溜め斬りは時間の長さに応じて3段階まで力を溜めることができ、徐々に攻撃力が上がっていく。最も攻撃力が高い溜め斬りを繰り出すのはやや難しいが、モンスターの隙に合わせて当てれば、狩猟時間を短縮できる。



◀溜め斬りは納刀状態からでも出せる。狙い方は武器出し攻撃と同じ感覚でいいので使いやすい。モンスターの隙に応じて2つの攻撃のどちらかを決めよう。

### 大剣の魅力4 尻尾を切断しやすい

大剣はリーチが長いため、高い位置にある尻尾を攻撃できる。納刀状態なら武器出し攻撃と溜め斬り、武器出し状態なら斬り上げが当てやすい。さらに攻撃力も高いので、ほかの武器に比べて尻尾を切断しやすいのだ。



◀尻尾を切断すると一部の攻撃のリーチが短くなって狩猟しやすくなるほか、尻尾から剥ぎ取りも可能。大剣を装備するなら積極的に尻尾の切断を狙おう。

### 大剣を語る!! どんな修羅場でも気持ちよく斬れる!

大剣、自分は超大好きです! 武器出し状態で立ち回ることが多いランスは素早く動き回れず、攻撃が遅いハンマーは攻撃チャンスがくるまで我慢が必要、ガンナーは弾の制限があるなど、それぞれの武器には使いにくい部分があると思うんですが、大剣にはそういったものが感じられません。その理由は「納刀状態で立ち回って武器出し攻撃を狙う」というシンプルな立ち回り。エリアを縦横無尽に走り回って斬りたいときに斬る。いざとなったらガードもできるから多少無茶もできる。この思ったように気持ちよく立ち回れるところが大好きです。特にアドレナリンが出まくるのは、2頭の大型モンスターを同時に狩猟するクエスト。同じエリアで合流したときに、2頭の攻撃をかわしながら強力な一撃をコンスタントに決められるのは、大剣だからこそ成せる技だと個人的には思います。成功したときのあの爽快感は最高です! (ライター:コジ)

## 溜め 溜めた時間で4段階の攻撃力に分かれる

溜め始めると光のエフェクトが発生し、溜めの段階が上がると一瞬エフェクトが大きくなる。溜めの入力を解除すると溜め斬りを繰り出し、溜めた長さに応じて攻撃力が4段階に変化する。最も攻撃力が高い溜め斬りは、溜め3段階に入った瞬間(エフェクトが最も大きくなったとき)に溜めの入力を解除する必要がある。強溜め斬りも仕組みは同じで、溜め斬りよりも全体的に攻撃力が高いのが特徴。



▲溜め斬りを決めたあとは、なぎ払いや斬り上げから再度溜め斬りに派生できる。



▲強溜め斬りは横殴りからしか繰り出せず、攻撃後にほかの攻撃につなぐこともできない。

### ■溜め斬り&強溜め斬りの仕組み

溜め開始 → 溜め1段階 → 溜め2段階 → 溜め3段階



すぐに入力を解除しても一瞬溜めの動作をするため、繰り出すのはやや遅い。攻撃力も武器出し攻撃とほぼ同等。



2段階になってから3段階の溜めに入るまでは、武器出し攻撃よりもそこそこ攻撃力の高い溜め斬りを繰り出せる。



ベストのタイミングだと攻撃力は武器出し攻撃の2倍以上になるが、溜めすぎると攻撃力がやや下がってしまう。

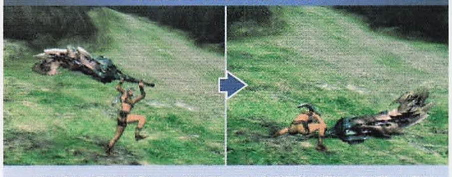
### 大剣の連係のつながり

縦斬り(溜め斬り)、なぎ払い、斬り上げの3つの攻撃は、同じ攻撃を続けて繰り出すことはできないが、このなかの別の攻撃につなげれば無限に連係を繰り出せる。横殴りは、縦斬り(溜め斬り)かキック(体当たり)からのみ繰り出すことができ、縦斬り(溜め斬り)、なぎ払い、斬り上げ、強溜め斬りのいずれかに連係できる。ただし、強溜め斬りのあとはどの攻撃にも連係させることはできない。なお、攻撃後の隙は、すべての攻撃において回転回避でキャンセルできる。

## 攻撃アクション　主力の2種類と立ち回りを補助する3種類を使い分けよう

武器出し攻撃と溜め斬りが立ち回りの軸となるので、まずはこの2つの性能と扱い方を覚えておきたい。横殴りは、上記の攻撃を当てたあと、余裕があるときに連係させる攻撃。なぎ払いと斬り上げは、攻撃を回転回避でキャンセルしたあとやガード後の武器出し状態で、モンスターが隙を見せたときにとっさに出す攻撃となる。

### 武器出し攻撃&溜め斬り



どちらも振りかぶった剣をまっすぐ地面に叩きつけるように斬る。リーチが長く、攻撃の軌道がわかりやすいので、狙った部位に攻撃を当てやすい。間合いを調整して武器の剣先を当てれば、攻撃後にモンスターの攻撃をかわしやすくなる。

### 斬り上げ



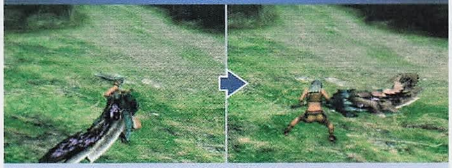
右後方から頭上に振り上げるように斬り、そのまま背後に振り下ろす。かなり高い位置まで攻撃が届き、背後に振り下ろすときにも攻撃判定があるのが特徴。主に高い位置にある部位を攻撃するときやなぎ払いから連係を決めたいときに繰り出す。

### なぎ払い



大剣を左から右に大きくなぎ払うように斬る。攻撃力はやや低めだが、攻撃を繰り出すのが比較的速く、攻撃範囲も広いので当てやすい。武器出し状態から攻撃するときの起点として、ハンターの左斜め前あたりで当てるのが基本となる。

### 横殴り



前方にいるモンスターに大剣の側面を叩きつける。大剣で唯一の打撃系統の攻撃で、武器出し攻撃や溜め斬り、武器出し状態のキック（体当たり）から連係で繰り出すことができる。なお、この攻撃からのみ強溜め斬りに派生させられる。

## スキル考察　攻撃面を強化することを重視したスキル構成にしよう

モンスターの攻撃に対応しやすい大剣は、防御面を強化するスキルを発動しなくても十分に立ち回れる。大剣に慣れないうちは、スキル「防御力UP」「ガード性能＋」などが役立つが、扱いに慣れてきたら徐々に攻撃面を強化するスキルにシフトしていこう。オススメのスキルは下のとおりで、そのなかでも「斬れ味レベル＋1」は非常に優秀だ。ほかにもスキル「抜刀術【力】」「抜刀術【技】」の2つは、大剣だと特に相性がいいスキルとなる。これら3つのスキルを軸にして、防具のスキルポイントや持っている護石に合わせてスキルを発動させよう。



◀「抜刀会心」は、護石でスキルポイントを伸ばしやすい。

### ■オススメのシリーズ防具と主なスキル系統

| シリーズ防具 | スキル系統 |
|---|---|
| ガンキンG | 抜刀減気 |
| ディアブロG | 抜刀会心 |
| ドーベル | 抜刀会心 |
| バギィG | 溜め短縮 |
| バンギス | 匠、攻撃 |
| ヘリオス（セレネ）G | 匠、聴覚保護 |
| ラギア | 属性攻撃、スイマー |

### ■大剣と相性がいいスキル

| スキル | スキルポイント | スキルを発動させたときの利点 |
|---|---|---|
| 斬れ味レベル＋1 | 匠＋15 | 武器の斬れ味ゲージを伸ばす。スキルを発動して斬れ味ゲージの色が1段階上がる武器なら、ほかのスキルよりも効率よくダメージを上げられる。 |
| 攻撃力UP【小】、【中】、【大】 | 攻撃＋10、＋15、＋20 | 攻撃力を上昇させるスキル。攻撃面を強化するスキルのなかでは優先度はやや低めだが、防具にスキルポイントがついているなら伸ばしておきたい。 |
| 集中 | 溜め短縮＋10 | 溜めの時間が短くなる効果がある。スキルを発動させると溜め斬りを早く繰り出せるので、当てるチャンスが増えて狩猟時間の短縮につながる。 |
| スイマー | 泳ぎ＋10 | 水中でのダッシュが速くなる。大剣は水中でも納刀状態で立ち回るのが基本となるため、発動させれば武器出し攻撃を当てるチャンスが増える。 |
| 属性攻撃強化 | 属性攻撃＋10 | 武器に備わった属性のダメージを上げる効果があり、もとの値が高いほど大きな効果を得られる。大剣は属性の値が高いものが多いので相性がいい。 |
| 砥石使用高速化 | 研ぎ師＋10 | 砥石の使用時間が短くなる。大剣ではあまり必要としないスキルだが、斬れ味がすぐに落ちる武器を装備しているときは発動させておきたい。 |
| 抜刀術【力】 | 抜刀減気＋10 | 武器出し攻撃、納刀状態からの溜め斬りにめまい値がつく。スキルを発動させると、主力の攻撃で気絶させたりスタミナを奪ったりできるので強力。 |
| 抜刀術【技】 | 抜刀会心＋10 | 武器出し攻撃、納刀状態からの溜め斬りがすべてクリティカルになる。スキル「抜刀術【力】」同様に主力の攻撃が強化されるので相性抜群。 |
| 耳栓、高級耳栓 | 聴覚保護＋10、＋15 | モンスターの咆哮を無効化する。大剣はガードができるので、防御面を強化するというよりは、攻撃チャンスを増やすためのスキルとなる。 |

## オススメの武器　各属性の武器を用意

大剣でオススメの武器は、属性や状態異常が付加された下の5種類。雷属性が弱点となるモンスターに対しては、焔剣リオレウスやアングイッシュ剛などで代用できる。龍属性が付加された武器を2つ選んでいるのは、スキル「斬れ味レベル＋1」を発動するときはアングイッシュ剛、発動しないときはエピタフプレートという使い分けができるからだ。なお、毒属性が付加されたハイジークリンデ剛は、HR39以下で作れるうえ、最後まで使える優秀な武器。もし上位に上がりたてなら、まずはこの武器を目指すと狩猟がかなり楽になる。

### ■オススメの武器の性能と生産・強化方法

#### 焔剣リオレウス

斬れ味

| 攻撃力 | 属性 | 会心率 | スロット |
|---|---|---|---|
| 816 | 火560 | 0% | 1 |

生産・強化方法と必要素材

| 武器 | 必要素材 |
|---|---|
| オオアギト | 竜骨【大】×2、土砂竜の甲殻×3、草食竜の甲殻×8 |
| ▼ レッドウイング | 火竜の鱗×3、火竜の翼爪×3、火炎袋×2 |
| ▼ 炎剣リオレウス | 火竜の甲殻×8、火竜の骨髄×2、火竜の尻尾×3 |
| ▼ 焔剣リオレウス | 火竜の逆鱗×3、火竜の延髄×3、獄炎石×5 |

#### 海王剣アンカリウス

斬れ味

| 攻撃力 | 属性 | 会心率 | スロット |
|---|---|---|---|
| 816 | 水500 | 0% | 1 |

生産・強化方法と必要素材

| 武器 | 必要素材 |
|---|---|
| ヴァイキングホーン | 湾曲した龍角×2、大海龍の尻尾×2、神秘の発光体×2 |
| ▼ 海王剣アンカリウス | 湾曲した龍角×3、深淵の龍玉×1、海竜の鋭爪×4 |

#### アングイッシュ剛

斬れ味

| 攻撃力 | 属性 | 会心率 | スロット |
|---|---|---|---|
| 960 | 龍150 | 5% | 1 |

生産・強化方法と必要素材

| 武器 | 必要素材 |
|---|---|
| ベルセルクソード | 恐暴竜の大牙×5、恐暴竜の鉤爪×3、恐暴竜の尻尾×3 |
| ▼ アングイッシュ剛 | 覇王の証×3、恐暴竜の尻尾×5、恐暴竜の宝玉×2 |

#### エピタフプレート

斬れ味

| 攻撃力 | 属性 | 会心率 | スロット |
|---|---|---|---|
| 912 | 龍380 | 0% | — |

生産・強化方法と必要素材

| 武器 | 必要素材 |
|---|---|
| 凄く風化した大剣 | 太古の塊 |
| ▼ 風化した大剣 | 大地の結晶×33、モンスターの濃汁×5、勇気の証×2 |
| ▼ エピタフプレート | 大地の結晶×77、いにしえの龍骨×5、海竜の蒼玉×1 |

#### ハイジークリンデ剛

斬れ味

| 攻撃力 | 属性 | 会心率 | スロット |
|---|---|---|---|
| 960 | 毒440 | 0% | 2 |

生産・強化方法と必要素材

| 武器 | 必要素材 |
|---|---|
| オオアギト | 竜骨【大】×2、土砂竜の甲殻×3、草食竜の甲殻×8 |
| ▼ ゴーレムブレイド | 竜骨【大】×1、草食竜の頭殻×3、灯魚竜の皮×3 |
| ▼ ヴァルキリーブレイド | 雌火竜の鱗×6、雌火竜の甲殻×5、雌火竜の翼膜×1 |
| ▼ ジークリンデ | 雌火竜の逆鱗×1、雌火竜の棘×2、マレコガネ×5 |
| ▼ ハイジークリンデ剛 | 雌火竜の上棘×4、雌火竜の紅玉×1、雌火竜の上鱗×5 |

**護石の効率のいい集め方を知る**

古びたお守りを入手しやすい方法の1つは、LV★5「火山のウロコトル討伐」で採掘すること。スキル「運搬の達人」を発動させておき、ひととおり採掘を終えたらサブターゲットの「火薬岩1個の納品」を達成するのがオススメだ。もう1つは、LV★5「ギギネブラの捕獲」「ディアブロスの狩猟」のどちらかをクリアすること。協力プレイなら大型モンスターの狩猟でもそれほど時間はかからないので、1人プレイなら前者、協力プレイなら後者で古びたお守りを狙ってみよう。

## 狩猟の実践　納刀状態を維持して武器出し攻撃を狙う

普段は納刀状態でモンスターの攻撃がギリギリ届かない間合いを維持し、モンスターの攻撃をダッシュでかわしながら攻撃チャンスを待つ。モンスターが隙を見せたら弱点や尻尾（尻尾の切断が目的の場合）に武器出し攻撃を決め、すぐにモンスターの側面に回り込むように回転回避でキャンセルし、安全を確認してから納刀しよう。モンスターの攻撃をかわし切れないときは、状況に応じて連続で回転回避を出したり、ガードをしたりして対応するといい。この一連の流れが、大剣の立ち回りの基本となる。これだけでも十分にモンスターを狩猟できるが、より効率的にダメージを与えるために以下の2つの立ち回りもとり入れよう。



▲大剣を扱うのであれば、まずは武器出し攻撃を当てられるタイミングを覚えよう。

**■大剣の基本的な立ち回りの流れ**

①納刀状態で移動
②モンスターの隙に武器出し攻撃を当てる
③回転回避で攻撃の隙をキャンセルして納刀する
（①に戻る）

### モンスターの隙の大きさを見極めて溜め斬りを決める

溜め斬りを繰り出すときは、モンスターが特定の行動をするときに移動する位置を予測し、その位置に先に移動して溜めておくこと。立ち位置は武器出し攻撃と同じで、モンスターの隙の大きさに合わせて溜め2～3段階を使い分けて確実に当てよう。なお、罠にはめたり気絶させたりしてモンスターを足止めしたときは、溜め斬り→横殴り→溜め斬りの連係を狙えば大ダメージを与えられる。



▲スキルを発動して咆哮を無効化すれば、咆哮中は溜め3段階の溜め斬りをほぼ決められる。

### 武器出し状態ではなぎ払いを軸に立ち回る

武器出し攻撃や溜め攻撃を決めたあとは回転回避でキャンセルして納刀するのが基本だが、モンスターをまだ攻撃できそうなときは、納刀せずに攻撃の発生が速いなぎ払いを繰り出そう。モンスターがハンターの左斜め前から正面あたりにくるように向きを調整してから出すのがポイントだ。なぎ払い後にさらに攻撃できそうなときは、モンスターの位置に合わせて縦斬りや斬り上げを決めよう。



▲なぎ払いで攻撃するときもなるべく弱点に当てたい。モンスターがひるんだら連係しよう。

## モンスター別基本の立ち回り　尻尾を切断してからモンスターを狩猟する

モンスター別の立ち回りでは、尻尾を切断しやすい武器という特性を生かし、尻尾を攻撃する方法、そして切断したあとに効率よくダメージを与える方法を中心に解説していく。大剣はわずかなチャンスがあれば一撃でかなりのダメージを与えられるうえ、特定の部位を狙った攻撃もしやすい。尻尾や弱点を狙える攻撃の隙をピンポイントであげているモンスターもいるが、立ち回り次第で基本的にどのような攻撃に対しても攻撃チャンスになることを覚えておこう。攻撃チャンスを逃さないためのポイントは、攻撃の予備動作や攻撃中の向きを見て、安全に攻撃できる位置にダッシュで先回りしておくこと。攻撃後の隙に限らず、武器のリーチの長さを生かして、モンスターが攻撃している最中でも攻撃を当てられる場合がある。攻撃チャンスと感じたらとにかく武器出し攻撃を当てていこう。

なお、各モンスターのデータは、いずれもダメージを与えやすいものを記載しており、複数あるものは左から順にダメージを与えやすいものとなっている。

### アグナコトル

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 胸、胴、頭、首／背ビレ（肉質が硬いとき） |
| 有効な属性 | 水属性（頭、胸） |
| オススメの武器 | 海王剣アンカリウス |

**背後に回り込みながら武器出し攻撃を狙おう**

アグナコトルは尻尾が低い位置にあるので、各攻撃の隙に武器出し攻撃で尻尾を攻撃すれば切断できる。尻尾を切断したあとは、ダッシュでアグナコトルの背後に回り込むように立ち回り、各攻撃をかわしたあとに後脚の位置から胴に武器出し攻撃を当ててダメージを与えよう。なお、熱線と地中からの熱線を繰り出してきたときは大ダメージを与えるチャンス。どちらも予備動作中にダッシュで近づき、胸のあたりに溜め斬りを決めよう。



▲背後から攻撃したときに回転攻撃を繰り出してきたら、回転回避でうまくかわし、なぎ払いの剣先で弱点の胸を狙おう。

### イビルジョー

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭、胸／胸（怒り状態） |
| 有効な属性 | 雷属性、龍属性（胸） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛、エピタフプレート |

**頭か胸を狙って回転回避で背後へ回ろう**

尻尾はかなり狙いにくいので、疲労状態になったときにシビレ罠にはめて尻尾を攻撃したい。切断できなかったらシビレ生肉や眠り生肉も使おう。尻尾切断後は、通常状態なら各攻撃の隙に頭か胸、怒り状態なら胸に武器出し攻撃を狙う。疲労状態のときは、背後に回り込んで振り向きながら繰り出すかみつき攻撃を誘い、頭に武器出し攻撃を決めよう。なお、攻撃後はイビルジョーの背後に回転回避で移動すれば、次の攻撃をかわしやすい。



▲武器出し攻撃を当てて回転回避でキャンセルするまでの流れを素早く行えば、体当たりを繰り出されてもガードが間に合う。

### ウラガンキン

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 腹、尻尾 |
| 有効な属性 | 水属性、龍属性（頭、腹、尻尾先端） |
| オススメの武器 | 海王剣アンカリウス、アングイッシュ剛 |

**比較的安全な背後から武器出し攻撃を狙おう**

尻尾を切断するときは、各攻撃を繰り出してきたときに一気に背後まで回り込み、尻尾の中央付近に武器出し攻撃を決めよう。尻尾の根元だと腹に攻撃が当たって尻尾が切断できないので、狙う位置を確認しつつ攻撃すること。尻尾振り回し攻撃、連続顎スタンプ、強顎スタンプなどはそれなりに隙が大きいので見逃さないようにしたい。尻尾を切断したあとは、尻尾を攻撃する流れと同じ方法で、尻尾の根元付近（腹）を攻撃していこう。



▲睡眠ガスや火炎ガスの予備動作が見えたら尻尾を狙うチャンス。背後に回り込み、尻尾先端の内側の部位を攻撃し続けよう。

### ギギネブラ

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 腹、頭、後脚 |
| 有効な属性 | 火属性（頭、腹、尻尾） |
| オススメの武器 | 焔剣リオレウス、アングイッシュ剛 |

**各攻撃の隙に頭、後脚、尻尾のいずれかを狙う**

ギギネブラが攻撃を繰り出してきたら、背後から後脚や尻尾に武器出し攻撃を当てていくのが基本となる。前方にいるときは、ギギネブラの左前方から頭を狙ってもいい。攻撃後はギギネブラの左半身側に回り込むように回転回避をすれば、左右の広範囲を攻撃する伸縮かみつきに対応しやすい。2回目に右へかみつくときに回転回避を合わせてかわすか、ガードしよう。なお、攻撃の予備動作が長い産卵は、溜め斬りを狙うチャンスとなる。



▲背後から攻撃したあとは、回転回避を出さずに少し様子を見よう。こうすれば天井に張り付かれても風圧を無効化できる。

### クルペッコ

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭、胴、胸 |
| 有効な属性 | 氷属性、水属性（頭、翼） |
| オススメの武器 | 海王剣アンカリウス、アングイッシュ剛 |

**振り向きに合わせてタイミングよく溜め斬りを当てよう**

地上にいるときは、攻撃を繰り出してきたときに背後に回り込んでおき、振り向き中に溜め斬りを溜め始めて正面を向いたときに頭や胴に当てよう。攻撃後はすぐに左右のどちらかに回転回避してキャンセルすれば、ほぼ攻撃をかわせる。また、声マネや強化踊りを繰り出しているときも溜め斬りを当てるチャンスだ。クルペッコが滞空状態になったら、攻撃の隙やその場に停滞しているところを見計らって頭に武器出し攻撃を決めていこう。



▲バックジャンプの風圧をかわしたらダッシュで近づき、滞空可燃液ブレスを繰り出したあとか、着地した瞬間に頭を狙おう。

### ジエン・モーラン

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 口、背ビレ、腹 |
| 有効な属性 | 氷属性、龍属性（口、腹、背ビレ） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛 |

**大砲、バリスタ、連係をうまく使い分けよう**

エリア1では、離れているならバリスタ、近くにいるなら大砲を撃ってダメージを与えよう。背中に乗れる状態になったら積極的に乗り、弱点の背ビレに溜め斬りを絡めた連係を決めていきたい。背ビレの部位破壊を達成したら、撃龍船に戻って再びバリスタと大砲で攻撃するといい。エリア2では、エリアの中央付近に近づくまでバリスタを撃ち続ける。ジエン・モーランが近づいてきたら左右の腕を攻撃しつつ、腕の部位破壊を狙おう。



▲エリア2で、ジエン・モーランの移動に合わせながら縦斬りとなぎ払いの連係を繰り返すと安定したダメージを与えられる。

**強溜め斬りは水中で活躍**

地上での強溜め斬りは、大剣を背後で斜めに構えたあと、頭上からまっすぐ下に振り下ろす。それに対し、水中での強溜め斬りは、下から上に振り上げる攻撃方法（斬り上げと似た動作）に変化する。地上だと溜め斬りとほぼ同じ攻撃範囲なので溜め斬りだけを使っていれば十分立ち回れるが、水中では2つを使い分けていきたいところ。武器出し攻撃（溜め斬り）から横殴りに連係させたあと、ハンターとモンスターの位置関係を見て当てやすいほうを繰り出すようにしよう。

## チャナガブル

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 提灯、腹、背中 |
| 有効な属性 | 雷属性（背中、提灯） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛 |

### 釣りカエルで地上に釣り上げて尻尾を狙おう

水中よりも地上にいるときのほうが尻尾を攻撃しやすい。水没林のエリア4で発見される前に釣りカエルを使って釣り上げよう。地上に釣り上げたあとは、かみつきや地上突進などをかわして背後から尻尾を狙っていく。尻尾を切断したあとは、各攻撃の隙に側面や背後から接近して背中に武器出し攻撃を決めていこう。その際、チャナガブルが振り向く前に回転回避で離れておかないと、振り向き後に攻撃を食らいやすいので注意しよう。



▲吸い込みを繰り出してきたときは溜め斬りを狙うチャンス。背後に回り込んで背中側に垂れ下がっている提灯に叩き込もう。

## ディアブロス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 腹、尻尾 |
| 有効な属性 | 氷属性（頭、背中&翼、尻尾先端） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛、エピタフプレート |

### 5つの行動の隙に尻尾や腹に攻撃を決めよう

威嚇、左右尻尾振り攻撃、体当たり、突進から突き上げ、地中から急襲の5つの行動を待ち、それらの隙に武器出し攻撃で尻尾を狙っていこう。その際、肉質が硬い尻尾先端に当たらないように、尻尾の中央を狙うのがポイントだ。尻尾切断後も同様に立ち回り、尻尾の付け根（腹）を狙おう。なお、音爆弾を使ったときは、斜め後方に回り込んで溜め斬りで翼を狙うといい。復帰後に空中へ飛んだら、着地にうまく溜め斬りを合わせよう。



▲威嚇中はディアブロスが動かないので尻尾を狙いやすい。左後方に回り込んで武器出し攻撃から斬り上げに連係させよう。

## ドスジャギィ&ドスバギィ

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭 |
| 有効な属性 | 火属性（頭） |
| オススメの武器 | 焔剣リオレウス、アングイッシュ剛（ドスジャギィ） |

### 行動を読んで武器出し攻撃を合わせよう

動きが素早く攻撃後の隙も小さいので、溜め斬りは狙わずに武器出し攻撃だけで立ち回るほうがダメージ効率はいい。ドスジャギィorドスバギィが繰り出す攻撃をスーパーアーマーの効果で耐えながら武器出し攻撃を強引に決めていく方法がオススメだ。予備動作や向きを見て、ドスジャギィorドスバギィが立ち止まる位置を予測しながら武器出し攻撃を当てよう。ひるんだときは、なぎ払いから縦斬りへ連係してさらにダメージを与えよう。



▲基本的にどの部位を攻撃してもいいが、回転尻尾攻撃や体当たりをかわしたあとは、積極的に弱点の頭を狙っていきたい。

## ナバルデウス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 胸、ヒゲ、尻尾 |
| 有効な属性 | 龍属性（角、腹、頭）／雷属性（角、尻尾、頭、前脚） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛、エピタフプレート |

### 2つの移動手段を使い分けながら攻撃しよう

どのエリアでも「武器出し攻撃→なぎ払い→縦斬り（斬り上げ）」の連係を使うとダメージを与えやすい。縦斬りと斬り上げの選択は、ナバルデウスがハンターの上方にいるときは縦斬り、下方にいるときは斬り上げと使い分けていくといい。その際、ナバルデウスが少し離れたら、ナバルデウスが移動する方向へ回転回避をして接近しつつ連係を決めよう。それ以上離れたら納刀してダッシュで近づき、再び武器出し攻撃から連係を狙おう。



▲大剣はナバルデウスとの相性があまりよくない。エリア3に設置されている龍撃槍や水中バリスタなどをうまく活用しよう。

## ベリオロス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭、腹、尻尾 |
| 有効な属性 | 火属性（頭）、雷属性（頭、棘） |
| オススメの武器 | 焔剣リオレウス、アングイッシュ剛、エピタフプレート |

### 突進してくる攻撃をかわして尻尾を狙おう

斜め飛びつき、突進、滑空飛びかかり攻撃などをかわしたときが尻尾を狙うチャンス。攻撃後はほぼベリオロスの背後にいる状況になるので、近づいて尻尾に武器出し攻撃を決めよう。ベリオロスは尻尾の肉質が比較的軟らかいので、尻尾を切断したあとも同じように尻尾を狙っていくといい。なお、地上氷ブレス、滑空氷ブレスを繰り出したときは、弱点の頭を狙える。後方に下がるベリオロスを追いかけて武器出し攻撃を決めよう。



▲左右の棘の部位破壊を達成すれば、頭を狙えるチャンスが増える。回り込み後に態勢を崩すので、その隙を狙って攻撃しよう。

## ボルボロス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 両腕、尻尾 |
| 有効な属性 | 火属性（頭:泥まとい時）、水属性（頭） |
| オススメの武器 | 海王剣アンカリウス、アングイッシュ剛 |

### 強頭突きと泥つぶての隙に尻尾を攻撃しよう

猛ダッシュから強頭突きを繰り出してくるまで待ち、かわしたあとに背後から尻尾を狙うのが基本となる。尻尾を切断したあとも、弱点となる尻尾を狙い続けよう。また、泥つぶて【広範囲】を繰り出してきたときも尻尾を狙える。ボルボロスの背後のやや離れた位置で真後ろに泥が飛んでくるのを待ち、やり過ごしてから尻尾に武器出し攻撃を決めよう。なお、尻尾の切断後は真後ろに泥が飛んでこないので、背後から溜め斬りも狙える。



▲武器出し状態のときにボルボロスが隙を見せたら、両腕や脚になぎ払いを決めよう。両腕は攻撃の出始めで狙うと当てやすい。

## ラギアクルス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 胸、頭、胴 |
| 有効な属性 | 火属性（背中、胸） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛 |

### 立ち位置に応じて3つの部位を狙い分ける

地上ではかなり尻尾を狙いやすいので、各攻撃の隙に武器出し攻撃を決めればいい。水中では水中回転2段攻撃を繰り出したときに尻尾を狙おう。ラギアクルスの攻撃中に尻尾がくる位置まで回り込んでおくのがポイントだ。また、各攻撃の隙に頭、胸、胴のいずれかに武器出し攻撃を狙えると狩猟時間が短縮できる。弱点の頭は、水中では振り向き時や水中回転2段攻撃、地上では叩きつけや地上雷ブレスを繰り出したときが狙いやすい。



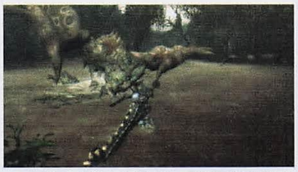
▲水中では、間合いをうまく調整して振り向きに溜め斬りを合わせよう。やや離れた位置で溜めると、ちょうど頭を狙える。

## リオレイア

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭、腹、首 |
| 有効な属性 | 龍属性（頭、背中、尻尾） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛、エピタフプレート |

### 尻尾の切断後は頭と腹を狙い分けよう

炎ブレスを繰り出している最中やサマーソルト尻尾攻撃を繰り出したときに地面すれすれまで尻尾が下がる。そのときを狙って武器出し攻撃を決め、余裕があればなぎ払いや斬り上げに連係して大ダメージを与えよう。尻尾を切断したあとは、各攻撃をかわしたあとに武器出し攻撃で頭を攻撃していこう。なお、猛ダッシュかみつき後はリオレイアが背を向けることが多いので、背後からダッシュで近づいて尻尾の付け根（腹）を攻撃しよう。



▲尻尾を切断していれば、回転尻尾攻撃中にも頭を狙いやすくなる。回転が止まる瞬間に合わせて武器出し攻撃を決めよう。

## リオレウス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | 頭、首、腹 |
| 有効な属性 | 龍属性（頭、背中、尻尾） |
| オススメの武器 | アングイッシュ剛、エピタフプレート |

### 地上では頭か腹、空中では脚を狙おう

尻尾を狙えるチャンスは、炎ブレスの最中や垂直に高く飛んだあと低空まで降りてきたときなど。猛ダッシュかみつき後に背後から近づいて尻尾を狙ってもいいが、こちらは届かないこともある。尻尾の切断後、リオレウスが地上にいるときは、炎ブレスには正面から頭、猛ダッシュかみつきには背後から尻尾の付け根（腹）に武器出し攻撃を決めていこう。空中にいるときは、滞空炎ブレスを警戒しながら脚を狙っていくといい。



▲エリアの移動をしたあとの着地や捕食中は溜め斬りを狙える。尻尾を切断していなければ尻尾、切断後なら頭に決めよう。

## ロアルドロス

| | |
|---|---|
| 有効な部位 | タテガミ、腹、尻尾 |
| 有効な属性 | 火属性（タテガミ、腹） |
| オススメの武器 | 焔剣リオレウス、アングイッシュ剛 |

### 各攻撃の隙にタテガミか尻尾を攻撃する

地上ではロアルドロスの背後に回り込んでいれば、ほとんどの攻撃の隙に武器出し攻撃で尻尾を狙える。水中では尻尾がやや狙いにくいので、水中回転かみつきの隙に絞ったほうがいい。尻尾を切断したあとは、各攻撃の隙に背後から尻尾を攻撃するか、ロアルドロスの斜め前からタテガミを狙おう。地上で攻撃するときは、常に地上転がり攻撃を警戒しておき、予備動作を見たら背後や正面に離れるように回転回避を繰り出してかわすこと。



▲武器出し攻撃を当てたあとに余裕があれば、横殴りやなぎ払いに連係しよう。溜め斬りを狙うより大ダメージを与えやすい。

**ただいま絶賛プレイ中!!** 護石で最高といわれているのは、有効なスキルのスキルポイント（ガード性能、回避性能、攻撃、装填速度、抜刀会心など）が+7でスロットが2個ついているもの。これってスロットに+3の装飾品を付けたら護石だけでスキルが発動しちゃうんです。今まで、ひたすら火山を掘ったり、ディアブロスを狩猟しまくったりしましたが、持っているのは回避性能だけ。何時間費やしたかわかりませんが、護石のロマンを求めて今後も掘り続けます！ （コジ／プレイ時間：735時間）

# 狩られ道亜種
# KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi



## 連載では初なんじゃないだろうか……コメントにお答えいたします。

そういえば、誌面でこれをやったことがなかったんじゃないだろうかとか思いまして！　今回は誌面で電撃ゲームス編集部ブログにいただきましたコメントに返信させていただこうかと思います。いや、まぁ、それってどうなのよ？　という気はするのですが、いいじゃないですか、たぶん初の試みということで（そしてたぶん次はないw）。

**■ともさんからいただいたコメント**
**（1月23日9時43分）**

ファミ通の大塚さんの座談会を読ませていただきました。私は「本日もただいま！逆鱗日和」だけは、まだ読んでいませんが、その他の逆鱗日和シリーズと狩られ道はすべて読んでいます。大塚さんと倉西さんの個性の違いが浮き彫りになるおもしろい座談会でした。特に倉西さんの「狩られ道は自分のことしか書いてない」という部分が印象に残りました。ただ私は42歳の中年ハンターですが、「狩られ道」が好きです。ティガレックス武器でティガレックスを倒すとか、15天鱗集めとか意表を突く困難なテーマを、苦悩しながら進めていく姿に共感します。これからの電撃の「狩られ道」の記事を楽しみにしていますので、がんばってください。

コメント、ありがとうございます。42歳！　原稿執筆時点、僕もまだ41歳ですが、本誌発売日の数日後に42になります。同級生ですね、たぶん。よろしくお願いいたします。たまにこういうことをおっしゃっていただきますね。「倉西さんは中年ハンターの星です！」みたいなw　「MH3（tri-）」の中でもそう声をかけていただいて、驚いたことがあります。大変恐縮ですし、光栄でもありますが、星というのは身に余りすぎます。かといって、星をとってしまうと「倉西さんは中年ハンターです！」になってしまって、それは当然というか、見たまんまじゃん！　ということになってしまいますね。ん～、なにか適当な呼称はないかなぁ。「倉西さんは適当な中年ハンターです！」。まさに適当に書いてみただけなんですが、これはこれで大正解な気がします。

**■soyochanさんからいただいたコメント**
**（1月24日3時39分）**

こんにちは、はじめまして。何度も何度も、狩られ道の本を読み返している者です。どうしてもお願いしたくて書き込みます。「MHP 2nd G」人口はまだたくさんいると感じています。具体的な数字はわからないのですが……「MHP 2nd G」の特集本を、今出してほしいです！熟し終わった今だからこそ！　読みたい読みたい読みたい！

まずさらっと実感でお答えいたしますと、熟し終わってはいませんね、僕w　「結局、おまえの話かよ！」と突っ込まれそうな気はしますが、僕自身が熟してもいなければ終わってもいないので、そういう視点での本はイメージがしづらいです。ただ、確かにまだまだ「MHP 2nd G」をはじめられる方が多いのは理解しています。これは本当にすごいことだと思いますし、そんな状況だからこそ出せる本といいましょうか、できる企画もあるのではないかと思ったりもします。

実はですねw　「狩られ道3(san)」って、企画だけは存在したんですよね、一瞬。わざわざ幡ヶ谷の超おいしい焼き鳥屋に男塾先輩を誘って、その内容を打ち明けたのですが……。

「それ、どうなんですかねぇ」。

と、キュウリの浅漬けをがつがつ食われました、ねぎ間でもお通しのキャベツですらもなく。つまり、ガン無視にして、企画は却下です。なので、進んでおりません！　ただいま現在。でもなぁ、きっともう一回考えた方がいいようなことになってるんじゃないかと思うんだよなぁ、そろそろなぁ。

**■okazakiさんからいただいたコメント**
**（2月5日20時18分）**

「MHP 2nd G」の質問ですが、ネコートさんのクエスト「極秘依頼 二頭の一角竜！」がクリアできません！　攻略してください。 お願いします。

きた！　こういうコメントをいただくのが、実はすごくうれしい！　ようやく僕も、みなさんに頼られるハンターになったのか！　というカンチガイができます。ありがとうございますありがとうございます。ちょっとkararecoにはおやすみしてもらって、SEIICHI（ファーストキャラ）で実際に挑んでみました。

ライトボウガン：デゼルトテイル
頭：フルフルZヘルム（名人珠）
胴：フルフルZレジスト（名人珠）
腕：キリンXグローブ（名人珠）
腰：フルフルZコート（名人珠）
脚：フルフルZレギンス（名人珠）
発動スキル：高級耳栓、見切り+2

●アイテムポーチの中身
調合書1～4、クーラードリンク、回復薬グレート×10、活力剤×10、秘薬×2、力の護符、力の爪、守りの爪、素材玉×10、閃光玉×5、音爆弾×10、トラップツール×2、シビレ罠、カラの実×99、LV2 通常弾×99、LV3 通常弾×99、ハリの実×69、はじけイワシ×30、光蟲×10、ケルビの角×10、ゲネポスの麻痺牙×2

アドバイスしようという気があるんだかないんだか……orz　上位のクエストにガチG級の装備はどうなのかとは思いますが、基本的な考え方は同じではないかと。高級耳栓は可能な限り発動させましょう！

で、ですね、まず、武器は弓かライトボウガンをおすすめします。「一頭が相手ならモノブロスは得意！」というわけではないならば、無理して剣士用武器を選ばずに、ガンナーがいいと思います。ただ、ヘビィボウガンは、僕としてはおすすめしにくいです。武器を納めたり出したりする動作が遅いので、ヤツの猛ダッシュをかわせないんじゃないかという不安があります。という装備にこのアイテムで挑むポイントは以下の3点です。

（1）ヤツに近づきすぎないように距離を取る→猛ダッシュを避けるためです!
（2）音爆弾、閃光玉は積極的に使う→連続ではなく二頭同時クエストですから、まず一頭目から全力です!
（3）音爆弾でもがいたヤツが、空中にジャンプした時が閃光玉のチャンス！→早めに武器を納めて確実に投げましょう!

こんなところ？　でしょうか？　だいぶ足りない気がしてきましたが、この3点を注意していただくだけでも、立ち回りは変わってくるんじゃないかと思います。あ、大事なことを書き忘れました。二頭が同じエリアに入ったら逃げる。二頭同時に相手にする必要はありませんから。大事なことなので二度書きます。二頭が同じエリアに入ったら逃げる……と書きながら、僕、ペイントボール忘れて出てましたねorz　G級の装備で出てよかったです……。

いつまでたっても進歩しない中年ハンターの星、狩られ道さんこと倉西誠一が、お送りいたしました。（超ごまかしていった！ 201003041948）



電撃モンハン組合

**・狩られ道豪黒毛**
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

**・かしまし狩られ道**
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3（トライ）』のレポートを近日公開！

**・狩られ道ツアー**
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。コメント返信おもしろいんで、どんどんやりましょう。

**・ハンティングカードレビュー**
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。開発スタッフとの対戦企画も進行中！

# 電撃モンハン組合

狩ったり！狩られたり！毎日更新！電撃のモンスターハンターブログ

**第7弾のオススメカード特集！**

いよいよ発売された第7弾「獄炎の戈」のカード情報を、電撃モンハン組合ではいち早くキャッチ！ 開発チームオススメのカードを紹介する。



MONSTER HUNTER HUNTING CARD モンスターハンター ハンティングカード 獄炎の戈

## 「モンスターハンター ハンティングカード」第7弾「獄炎(ごくえん)の戈(ほこ)」のオススメカードを大紹介!!

すでに何度かお伝えしてきた「獄炎の戈」の情報だが、今回は発売後ということで、開発チームのオススメ＆知っていると相手に差がつく便利なカードを中心にお伝えしていく。これらのカードを自分のデッキに組み込んでみては？

### ハンターカード やっぱりスラッシュアックス！

「獄炎の戈」でも、もちろんさまざまな能力を持つハンターカードが登場するが、ここでは開発チームが特にオススメする、2つのハンターカードを紹介していこう。まず1つ目は、第7弾の最大の目玉といっても過言ではない「スラッシュアックス」のハンターカード。そしてもう1つは片手剣のハンターカードだが、これもなかなかおもしろい能力を持っているのでチェックしてほしい。それぞれの能力や使い方を把握して、自分のデッキ、戦略に組み込めるか考えてみよう。

#### アンバースラッシュ（スラッシュアックス）斧モード＆剣モード

**ターンの開始時に手札を準備ゾーンに出せる！**

第7弾から登場したスラッシュアックス。なかでもオススメなのはアンバースラッシュだ。スラッシュアックスは【変形】の能力があるので斧モードから剣モードへと変化させることができるが、このカードの特筆すべき点は、斧モードが持っているオート能力。これを発動させれば、ターンの開始時に準備ゾーンにカードを出すことができるように！ 相手の1ターン目からでも可能なので、狩りを妨害することも可能だ。




▲こちらはレア3のイラスト違い。キャンペーン対象のプロモカードだ！




▲剣モードの能力も、狩場での移動が可能な特殊なものを持っている。

#### ツルギ【烏】、ツルギ【狼】、ツルギ【凶】（片手剣）

**山札からいきなりキャンプに出すことができる！**

じつは第7弾でも、1人のハンターが成長する過程を描いたハンターカードというものが存在するが、このツルギもその1つ。ただしこのカードの推しどころは、パワーがプラスされるといったことではなく、山札から直接1つ上（【烏】なら【狼】、【狼】なら【凶】）のカードをサーチし、いきなりキャンプに出すことができるというところ。能力を使うタイミングは難しいかもしれないが、うまくいけば早い段階で最高レベルのハンターカードにまで強化できるかも!?




▲甲殻（黄）の素材さえあれば、すぐにでも1つ上の【狼】に強化できる。




▲物騒な罠を仕掛けているが（笑）、こちらも素材1つと手札1枚で発動可能。




▲そして【凶】へ！ 相手の準備ゾーンのカードを公開し、手札に戻す能力がある。

### ターゲットモンスターカード 地味だけど使える！

ここで紹介するターゲットモンスターのカードは、「ものすごく強い！ かっこいい！」というものでは決してない地味なカードだが、開発チームがオススメするからには何かあるに違いない！ というわけで「大雷光虫」と「ドスファンゴ」の、2枚のターゲットモンスターカードの能力を以下で見ていこう。

#### 大雷光虫 「うっとおしい！」がクセになる!?

開発チームいわく「オススメ……というかちょっと変わったカードです」というこのカード。気になるその能力はオープン能力で、相手の準備ゾーンにあるアクティヴ能力のあるターゲットモンスターカードを裏向きにしてしまうというもの。ゲーム同様、非常にうっとおしい！

**PICK UP パワー0のカードについて**

大雷光虫のパワーは0。つまりハンターのパワーが0でも狩ることができるが、こういったパワー0のカードは特殊な能力を持つことが多いので、チェックしておこう！




▲討伐しても報酬は0なので、使い方はかなり限定されそうだが、相手の戦略しだいでは大きな効果を得ることも！

#### ドスファンゴ 非常に使い勝手のいい能力！

パワーは200と、一見弱いターゲットモンスターにしか見えないが、じつは第4弾のクエストカード「猪突猛進！ドスファンゴ」と組み合わせることで、お得なカードに大変身する。クエスト達成することで、狩場にいる自分の先頭のハンターのパワーを常にプラスすることができるので、非常に使い勝手がいいだろう。また、このカード単独の能力でも、ピンポイントで狙えるパワーマイナス能力があるので、オススメだ。




▲相手に割り込まれたときなどにこのオープン能力を発動し、パワーを下げよう。




▲GPは200だが、能力を満たせば対戦終了までパワーは常にプラスされる。

### ギルドモンスターカード 固有技を持つ古龍！

#### キリン※ 手札枚数でパワーが上がる！

このカードも第7弾の新要素である「固有技を持ったギルドモンスター」で、手札1枚につき狩場にある「キリン ※」のカードのパワーを200ずつプラスできるというもの。手札が多ければそれだけパワーがプラスされるので、第3弾と第6弾で登場する該当のカード（それぞれパワー1500、1700）を、かなり強化することができるだろう。




▲雷をまとって突進してくるキリンのように、パワーをかなりプラスした状態ならば、恐れるものはない！

**ただいま絶賛プレイ中!!**

上で紹介したアンバースラッシュのプロモーションカードについて補足いたしましょう。だって欲しいんだもん。このカードをゲットするには、第7弾「獄炎の戈」を買って、パックの中に入っているチラシに「アタリ」のマークが付いていたら、それをハガキに貼って申し込むだけ！ 誌面ではわかりにくいかと思いますが、このカードはホログラム加工が施されているので、かなりかっこいいと思いますね。ぜひともゲットしたいっす！ （男塾先輩）

# 電撃ゲームス的！ 諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第七章◆姫路城

戦国武将達に縁ある、城や史跡などを紹介する本コーナー。今回は600年以上前に兵庫県に築城され、いまだにその麗しき輝きを失わない世界文化遺産・姫路城に注目してみよう！

## 姫路城



行き方

JR姫路駅から、徒歩15分程度で到着。城は純白な壁や、屋根瓦に白漆喰が盛られていることから白く輝く。白鷺が舞う様に似ているため、白鷺（はくろ）城とも呼ばれる。

## 姫路城に存在する9つの紋瓦

姫路城内にある建築物の屋根に使われている鬼瓦や軒丸瓦には、家紋が掘られた"紋瓦"が存在する。掘られる家紋は、築城した城主や修理した城主のもの。ここでは、城内で確認できる9つの紋瓦とその家紋を用いた人物を紹介しよう。

**キリシタンの名残 黒田孝高**　1567年に入城した羽柴秀吉の参謀。天正11年から13年頃、キリシタンに帰依しており洗礼名を持つ。姫路城には、その名残りの紋瓦が残っている。

**五三の桐 羽柴秀吉**　のちの豊臣秀吉で、1580年に入城。織田信長から中国征伐を命じられた際、黒田孝高にすすめられて姫山に三層の天守を築く。そしてここを西国進出の根城とする。

**五七の桐 木下家定**　秀吉の正室・ねねの兄で、1585年に入城。関ヶ原の戦いでは中立を保ち、妹の警護に専念する。16年間姫路城の城主を務め、その後、備中足守へ国替えとなった。

**揚羽蝶 池田輝政**　1600年に入城し、周囲の市街地を城下へ取り入れた。現在の城の広大な規模は、このときに輝政が執り行った政によってほぼ完成したとされている。

**三ツ葉葵 本多忠政**　徳川家康の家臣だった本多忠勝の子息で、1617年に入城。その後、息子夫婦のために西の丸を築いたうえ、三の丸に多数の館を造営して現在の姫路城を形成した。

**澤潟 松平忠明**　徳川家康の外孫にあたる人物で、大坂の陣での戦功によって大坂藩主となった。1648年に姫路城へ入城し、晩年は井伊直孝とともに江戸幕府の宿老として務める。

**三ツ巴 松平直基**　家康の孫にあたる人物で、1648年に入城が決定する。姫路に国替えを命じられたものの、赴任途中に卒去してしまう。その後は彼の子孫が2度、姫路城主となる。

**源氏車 榊原忠次**　1649年に入城。上野国館林藩主、陸奥国白河藩主を経て播磨国姫路藩主となった。井伊直孝がこの世を去ってからは、幕府の老職を務めるなど重要な役職を担う。

**剣酸漿 酒井忠恭**　1749年に入城し、酒井家が十代にわたって城主となる。その期間は120年にもおよび、姫路文化の基礎を築き上げた功績は大きい。

## 世界文化遺産の1つ 美しき国宝・姫路城

姫路城は、大天守が五層6階地下1階という巨大な城。この大天守には、3基の小天守がコの字型に結ばれており、真ん中に空間を作る"大守曲輪"という区画が設けられている。これは和歌山城、伊予松山城、津山城と同じ形式で大きな特徴の1つでもある。実は"姫路城"と呼ばれるようになったのは、豊臣秀吉が入城したあとで、以前は"姫山城"とされていた。美しい姿のまま残る城として評価され、世界文化遺産に登録される。

### ココに注目！① 元弘3年に築かれた砦

姫路城は、播磨の守護職に就いていた有力者・赤松則村が築いた砦がもとになっている。反幕府勢力として挙兵した則村は東上するにあたり、古くから交通の要所だった姫路へ元弘3年（1333）に砦を作った。そして正平元年（1346）になると、則村の子息・貞範が砦をもとに築城し"姫山城"と名付ける（ただし、築城は黒田重隆や職隆らの頃だとする説もあり、まだまだ謎に包まれている部分が多い）。

### ココに注目！② 豊臣秀吉が三層の天守を築く

織田信長から、播磨の計略を命じられた秀吉。当初、2年がかりで落とした三木城（姫路城と同じく播磨にあった城）を本拠地にしようと考えていた。だが、臣下・黒田孝高の提案を受けたことで姫路城を本拠地に決める。そして、天正8年（1580）4月に姫路城の改修を開始。まず今まで土塁だった城を石垣にし、三重四層の天守に造営した。その際の逸話の1つとして、"姥が石"というものが残っている。その石は、貧しい老婆が自分の使っていた石臼を提供したものらしく、当時その噂が町中に広がり、おかげで多くの石が集まって石垣が完成したとされる。人々は老婆を賞賛し、天守閣の人目につく場所に石臼を据え、それを"姥が石"と名付けたと伝えられている。その石は、"ほの門"を入ったところにある天守閣の石垣に設置されており、今でも確認可能。また当時、西国には天守がある城はなく、周囲は織田家の脅威を感じたことだろう。ちなみに、このときに建てられた天守は、現在の大天守の位置にある。

### ココに注目！③ 2度の危機を乗り越えた城

現在も白く輝く美しい姿を、訪れる人々に見せてくれる姫路城だが、実はこれまでに何度か焼失や廃城になるかもしれない目にあっている。ここでは、そんな危機的状況のなかから2つのエピソードをピックアップ。日本の名城を愛する者の思いと、姫路城自体が持っている不思議な奇跡を感じられる逸話を紹介しよう。もしこれらの危機的状況を乗り越えることができなかったら、今は城跡となっていたかもしれない。そう考えると、現在の姿を見られること自体奇跡なのかもしれない。

#### 危機的状況：1 明治維新後、廃城令によって全国の城が取り壊される

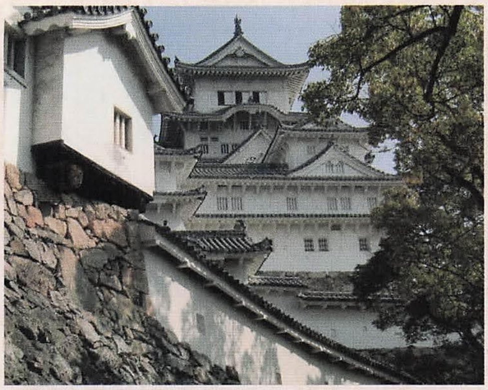
寛延2年（1749）に日本は明治維新を迎え、明治4年（1871）に廃藩置県が施行された。それにともない、諸藩の城郭は個人の所有ではなくなる。すると廃城令が発布され、明治6年（1873）になると全国に残っていた城が次々に取り壊されていった。だが、ある陸軍大佐の訴えにより、姫路城をはじめとしたいくつかの城は人の手によって壊されることを免れる。その人物が立ち上がらなければ、今頃は城跡しかなかったかもしれない。

#### 危機的状況：2 太平洋戦争の空襲にあうが焼失せず！

太平洋戦争の最中、例にもれず姫路も敵国から攻撃の対象となっていた。そして、昭和20年（1945）に大規模な空襲に見舞われ、市全域は灰の海となったうえ、天守閣最上階には焼夷弾が落下。だが、それがなんと不発弾だったという幸運によって、姫路城は奇跡的に焼失しなかったらしい。町が燃え尽きて瓦礫の山と化したなか、白く輝く大天守の無事な姿は、人々に希望をもたらしたことだろう。

**ちょっとした豆知識 1**　姫路城の天守は五層6階から成っており、その高さはなんと31.5メートルにもおよぶ。これは、現存する天守閣のなかで日本一の高さだ。また天守屋根の唐破風と千鳥破風が交互に入り交じっており、さらに出格子窓や竪格子窓の美しさに定評があり、それらも日本一だと言われている。その風格は、姫路駅を出てまっすぐ伸びる大手前通りを歩いて行けば、ほどなくして目の前に見えてくる。穏やかな街並みを見ながら、ゆっくり城へ向かえるだろう。

# 見どころ満載！ 姫路城を探索



**さまざまな逸話が残っていたり、TVドラマのロケ地として使われたりと、観光地としても名高い姫路城。外観の美しさだけではなく、その広大な敷地内には見どころがたくさんある。それらのなかから、厳選した6カ所をピックアップして大公開！**

## ①桜門跡

天守閣へ向かうには、まず桜門橋を渡り、桜門跡にある桐二の門から奥へ。これは復興されたもので、登城者は必ずここを通る。



◀門をくぐると、かつて多くの殿館が立ち並んでいた"三の丸広場"が見えてくる。

## ②菱の門

三の丸、東曲輪（くるわ）、搦手蔵（からめてぐら）曲輪からなる内城域の正門にあたり、伏見城から移築されたと伝わる。



◀城内で最大の門。柱の上の冠木に、木彫りの菱の紋があることが名前の由来だ。

## ③化粧櫓

姫路城城主となった本多忠政の後室・千姫のために建てられた場所。彼女はここで幸せな日々を過ごし、長女・勝姫と長男・幸千代を授かった。室内には人形が設置されており、当時の奥の暮らしを見てとれる。

### 将軍・徳川秀忠の娘"千姫"

将軍・徳川秀忠の長女で、徳川家康の孫娘にあたる。豊臣秀吉の息子・秀頼に、若干7歳の若さで嫁ぐ。夫婦仲はよかったが"大坂夏の陣"にて大坂城は落城し、夫は自害。次いで本多忠政と再婚し、静かな余生を送るが、最後は尼となった。

## ④将軍坂

二の丸の手前にある"はの門"に続く坂は、現在"将軍坂"と呼ばれている。これは、TVドラマ「暴れん坊将軍」のロケ地として使われたことからつけられた。

## ⑤帯郭櫓

城が攻められた際、堀を渡って迫る敵を迎え撃つ櫓。また有事の際に、領主たちが城外へ逃げるための搦手（からめ）のそばにあり、そこを守る場所でもあった。構造が、切腹の場、検視役の席、首洗いの井戸に見えるため"腹切丸"と呼ばれている。

## ⑥お菊井戸

城内の広場にひっそりと残るこの井戸は、怪談「播州皿屋敷」に登場するもの。井戸の周りには石碑が建てられており、上から中をのぞいても底を見ることはできない。怪談によると、ここにお菊という女中が濡れ衣を着せられて身を投じたとされる。彼女の無念の思いが残っているかのように、井戸のそばでは不気味さを感じるかもしれない。



◀まるで何かを封印するかのように、井戸は石碑に囲まれている。

## ◆◆姫路城の歴史◆◆

| | |
|---|---|
| 元弘3年（1333） | 反幕府勢力として挙兵した赤松則村が、東上の途中で姫山へ柵を設ける |
| 正平元年（1346） | 則村の次男・貞範は、室町幕府の確立に尽力し、姫路城の基礎の築城をする |
| 嘉吉元年（1441） | 則村の孫の満祐が将軍・足利義教を殺害するが敗戦し、城は山名持豊の所領へ |
| 長禄2年（1458） | 満祐の弟・義雅が播磨国を攻め、姫路城を入手。臣下の小寺政職に城を任せる |
| 天文14年（1545） | 政職が姫路市にある御着に築城して移転となり、姫路城は黒田重隆に守らせる |
| 天正8年（1580） | 浅野長政、黒田孝高を普請奉行として、羽柴秀吉が三層の天守を築き上げる |
| 天正13年（1580） | 秀吉の正室・ねね（高台院）の兄にあたる木下家定が入城 |
| 慶長5年（1600） | 関ヶ原の合戦後、池田輝政が城へ入城。大土木工事を施行し、現在の輪郭が完成 |
| 元和3年（1617） | 本多忠政、姫路城へ入城。子息である忠刻夫妻のため、西の丸を築き上げる |
| 寛永13年（1636） | 徳川家康の外孫にあたる松平忠明が、姫路へ転封となる |
| 慶安2年（1649） | 横須賀藩主、館林藩主、白河藩主を経て、榊原忠次が姫路へ転封 |
| 寛延2年（1749） | 酒井忠恭が前橋から姫路へ転封となり、のちに120年続く城主となる |
| 明治2年（1869） | 播磨姫路藩第10第藩主・酒井忠邦は、藩籍を奉還し、城は国の所有物に |
| 昭和3年（1928） | 国内にある城郭として、初めて姫路城が史蹟に指定される |
| 昭和6年（1931） | 国宝に指定される |
| 昭和20年（1945） | 姫路大空襲にあって市は灰塵に帰す。だが、姫路城は奇跡的に戦火を免れた |
| 昭和25年（1950） | 従来の国宝などの保護法が統合され、"文化財保護法"が施行される |
| 昭和26年（1951） | 姫路城の天守閣が、改めて国宝として認定を受ける |
| 昭和27年（1952） | 中濠内の城地が特別史跡に指定される |
| 平成22年（2010） | 昭和の大修理から45年以上が経過したため、姫路城大天守保存修理を開始 |

## ▽姫路城近郊のスポット

### ■姫路城西御屋敷跡庭公園 好古園

姫路城から徒歩5分程度の場所にある日本庭園（拝園料：一般300円、小・中学生150円）。姫路藩主の下屋敷があった場所で、9種類の整備された庭が楽しめる。それぞれの庭には、"松の庭"や"流れの平庭"といった名前がつけられており、各テーマに沿った風景が、見る者に眼福のひとときをもたらす。また園内には、庭園を眺めながら食事ができるレストランや、和菓子がいただける茶室（一席500円）などもあり、穏やかな時間を過ごすことができる。

### ■播磨国総社

奈良時代の初期に書かれた、播磨国の風土記「播磨国風土記」。それを平安時代末期に書写した写本が国宝に指定されており、そのなかに登場する神社が、ここ"播磨国総社"だ。正式名称は"射楯兵主（いたてひょうず）神社"といい、植樹と開運の神、縁結びと産業の神の二柱を祀っている。大国主命やえびす神など、241座の神々が祀られていることでも有名。姫路城のすぐそばにあり、JR姫路駅から徒歩15分程度で到着する。

### ■亀山御坊本徳寺

播州（兵庫県南西部の播磨地方。旧播磨国）の浄土真宗の拠点として英賀（あが）、現在の兵庫県姫路市飾磨区へ永正12年（1515）に建設された寺。のちに豊臣秀吉の手によって、山陽電鉄亀山駅から徒歩5分ほどの場所にある現在の場所へ移された。境内には、かつて新選組の屯所でもあった京都・西本願寺の集会所も移設されていることでも有名。建物の柱には刀傷なども残っており、当時の武士達の生きざまを見られる。

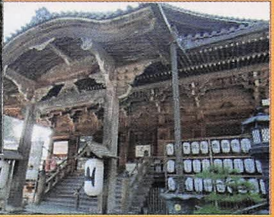
### ■男山千姫天満宮

JR姫路駅からバスに乗って10分移動し、バス停の市ノ橋・文学館前から徒歩5分程度で着く男山の中腹にある神社。山からは姫路城が一望でき、徳川秀忠の娘・千姫が、元和9年（1623）に建立した。封建的な戦国時代の世において、己の愛を貫いたことで有名な千姫にあやかり、参拝者の多くは恋愛成就を願ってやってくる。




### ■書寫山圓教寺

姫路城大手門前から書写駅までバスで移動し、そこからロープウェイに乗ったあと徒歩20分ほどで到着する寺院。康保3年（966）に性空上人が開いたとされ、"西の比叡山"とも呼ばれている。境内は国指定の史跡で、重要文化財に指定されているさまざまな様相の建築物が現存し、歩けば歩くほど楽しめる場所。とても広大な敷地なので、時間に余裕がないとすべては回りきれない。また近年は、映画「ラストサムライ」や大河ドラマなどのロケで使用されたこともあり、注目を集めている。



▲▶さまざまな伽藍(がらん)が見られる圓教寺までの道のりは、山登り！ 歩きやすい格好で挑もう。

**ちょっとした豆知識 ②**

姫路城は、桜の名所としても有名。白い城壁が桜の花の桃色と見事なコントラストを見せてくれる。ただし2010年4月からは、大規模な修復工事に入ってしまう。工事期間中は見学ルートが変更となり、職人達の手によって修理されている様子を見ることができるのが特徴だ。この修復作業が終わるのは、平成26年（2014年）を予定されている。その際にはまた、美しい姿を参拝者に見せてくれるだろう。

# 第六回 人物絵巻 黒田家



今もなお昔と違わぬ美しい姿を残す姫路城は、移りゆく時代のなかでも人々から愛され続け、世界文化遺産にまでなった名城だ。そんな姫路城は、秀吉の側近として働いた黒田孝高も大きくその歴史にかかわっている。数多く存在した武将のなかでも、類稀なる智将として数々の戦いに身を投じてきた天才・孝高。ここでは、のちに天下人となる秀吉を支え続けた孝高を中心に、黒田家がどのような歴史をたどってきた一族かを紹介していこう。

## ポイント① 姫路城代となる

姫路城の城主・小寺政職の臣下だった黒田重隆。政職が別の城へ移ることになると、代わりに姫路城を守る任務を告げられる。その後、播磨は勢力を拡大してきた織田家と西の強豪・毛利家の間に挟まれ、どちらに味方をするのか選択を迫られることに。政職は、迷いに迷ったすえ、家臣・黒田孝高の信長へのすすめを切り捨てて、毛利側へついてしまう。だが、小寺氏は敗亡し、姫路城は完全に黒田家が城主となり、彼らの居城として確定するのだった。

## ポイント② 豊臣秀吉に城を渡す

父・黒田重隆から姫路城を譲り受けた黒田孝高。彼が入城していたころの姫路城は、戦略的意義をあまり持たない城であった。当時"播磨の三堅城"と呼ばれ、合戦の要所として名高かったのは、英賀城、三木城、御着城の三城。そのうちの1つ、三木城を所有していたのは別所長治だったが、2年がかりの戦を制し、豊臣秀吉がこれを手に入れる。その後、播磨の攻略を織田信長より託された秀吉は、手に入れたばかりの三木城を拠点にしようと考えるが、孝高は「播磨の北にある三木城よりも、宇喜多氏、毛利氏の攻略には姫路が最適」だと提言。その言葉に納得した秀吉は、播磨を攻略するにあたり、姫路城を本拠地に決める。こうして孝高は、自らの居城となっていた姫路城を秀吉に譲るのだった。入城した秀吉は城を改修し、今まで戦略的に注目されていなかった姫路城を西国攻めの要とする。

## 黒田孝高を中心とした黒田家の人々――

### 黒田孝高（黒田官兵衛）

通称"官兵衛"といい、出家後に名乗った"如水"の名でも知れ渡る武将。合戦で刀を振るうよりも、調略や交渉術に非常に長けた軍師で、織田信長の能力を早くから見い出し、仕えていた小寺氏が逃亡すると信長と接触を図り、彼のもとに降った。豊臣秀吉の側近として戦に加わり、さまざまな策を秀吉に進呈し、彼に勝ち星をささげた。なかでも本能寺の変の直後、怒とうの素早さで行動した中国大返しが有名。

### 黒田重隆

職隆の父で孝高の祖父に当たる。備前の福岡にいたが、姫路にある神社の神官と通じることで播磨の国人になった。竜野城の城主・赤松政秀に仕えるが、小寺政職へ主を替える。

### 黒田職隆

孝高の父で、忠義一徹な武将として有名。孝高とともに小寺政職に仕え、姫路城の城代へ。だが政職が信長に反逆して逃亡すると、信長のもとで献身的な働きを見せる。

### 黒田長政

孝高の嫡男。織田信長の人質となり、長浜城では処刑されそうになるなど数奇な運命をたどるが、のちに関ヶ原の戦いでは、武功をあげたことを賞されて福岡藩を与えられた。

## 黒田官兵衛

豊臣秀吉に仕える有能な軍師。ゲーム中では絶対的な力のみを信じており、冷徹無情に振る舞う。そのため、周囲の者達に不信感を抱かれていることも。

### 戦国無双3

- コーエー ●Wii
- 発売中（2009年12月3日発売）
- ¥7,140（税込） ●ACT

## 黒田家略年表

| | |
|---|---|
| 天文14年（1545） | 命に従って黒田重隆が姫路城を守ると、城代を任される。同年、子息・職隆は、小寺政職の養女の夫となる |
| 永禄10年（1567） | 孝高が、隆職から家督を継いで姫路城代となる |
| 天正4年（1576） | 織田信長に、嫡男の長政を人質として差し出す |
| 天正11年（1583） | 孝高は、賤ヶ岳の戦いで猛攻を受けるが奮戦する |
| 天正12年（1584） | 岸和田の戦いで、長政は長宗我部元親らを破る |
| 文禄2年（1593） | 孝高は石田三成と揉め、秀吉から怒りを買う。すると"如水"と名を改めて出家する |
| 慶長5年（1600） | 関ヶ原の戦いで長政は軍の主力を率いて家康に同行し、武功をあげる。孝高も別働隊で出陣し、勝利を重ねる |
| 慶長9年（1604） | 京都にて孝高、死去する |

### 家紋を知る！ 平安時代から使われた"藤紋"


藤巴

藤原一族が用いた家紋の1つで、藤原家が栄えたことにあやかり、さまざまな藤紋が普及した。黒田家が使った"藤巴"は、仕えていた小寺氏の家紋。花弁が下がった"下がり藤"が多く使われたが、数多くの種類が存在する。



## 現地へ突撃レポート！ 戦国に触れたくて 第五回

### 壮大過ぎる姫路城に完敗……!!

戦国の世に想いを馳せつつ、現地をレポートする本コーナー。なんと今回は初めてライター1人で行って来ました。しかも東京から遠く離れた姫路城。ですが、TVドラマ「大奥」を見てから、ずっと行きたかった場所なのでテンションはMAXです。門をくぐり「いざ天守閣！」と意気込んだのもつかの間。……頂上に着くまでの道のりが長い長い。今まで登った城のなかで一番キツかったです。でも私の周りにいる参拝者は、高齢者の方が多いにもかかわらず、みんな元気。あ、あれ……息切れしているのは私だけのようなな？ ヘロヘロになりながら展望台へたどり着くと、そこには姫路市のイメージキャラクター"しろまるひめ"がいるじゃありませんか。そのつぶらな瞳をながめていたら、思わずお土産に買ってしまいました（笑）。運動不足なので城内をじっくり見る余裕はありませんでしたが、姫路の名物のおでんを食べたら元気になったような……多分。姫路では、生姜醤油につけて食べるとのこと。生姜が苦手な人にはちょっとツライですが、ピリッとするのがクセになるかも？ 酒豪の人はおつまみにピッタリだと思います。

こうして、初めての1人城めぐりは幕を下ろしました。姫路城や圓教寺に行こうと思っている方は、歩きまくることになるので、体力と時間に余裕を持ってお出かけください。ちなみに私は筋肉痛になりました（笑）。

▼姫路城に向かう途中にある、観光ナビ施設で発見！ 何となくおいしそうです（笑）。





▲生姜醤油は、自分の好みでつけられます。さっぱりしていてパクパク食べられますョ。

## 姫路城でゲットした姫路市のイメージキャラクターしろまるひめのぬいぐるみを1名様にプレゼント！



姫路城内で購入した、しろまるひめのぬいぐるみをプレゼント！ つぶらな瞳がキュートな彼女を、部屋に招いてみませんか？ 応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記あて先まで!!

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

### ちょっとした豆知識 3

姫路市のイメージキャラクター"しろまるひめ"。まっしろなボディと頭の上の天守閣が特徴的な彼女は、姫路市制120周年、姫路城築城400周年、姫路港開港50周年を記念して生まれたスペシャルなキャラクターだ。2010年1月から公式ホームページ（http://www.shiromaruhime.jp/）も開設され、しろまるひめについてより詳しくわかるようになっている。彼女のプロフィールや出現するスポットをカレンダーでチェックできるので、気になる人は一度ご覧あれ♪

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

SaGa series 20th anniversary 第7回

# 電撃サガ・アーカイブ

**20年の歴史を持つ、名作RPGシリーズ『サガ』。今回はSFCで発売された最後の『サガ』である『ロマンシング サ・ガ3（以下、ロマサガ3）』を振り返る！**

## 名作揃いのシリーズ作品を振り返る！ シリーズ作品回想録

Romancing SaGa 3 ロマンシング サ・ガ

セガサターンやPSなどが発売された翌年にあたる1995年。そんなSFCの最熟期に登場した『ロマサガ3』の思い出を熱く語る！



・SFC
・1995年11月11日発売
・¥11,400（税別）

### ゲーム内容紹介

## ストーリー性が高められたSFC最後の『ロマサガ』

SFCで最後の『ロマサガ』となった本作は、前2作品のノウハウが詰め込まれた集大成的な作品だった。LPが宿屋で回復できること、戦闘ごとにHPが完全回復することなどから、難易度は少し抑え目になり、技の閃きや陣形といったおなじみの要素はより洗練された形に進化。マスコンバットなどの特殊なシステムも用意され、『サガ』シリーズの到達点の1つを示したといえる。ストーリー的には、アビスゲートの封印が解かれて復活した四魔貴族との戦いを中心に、8人の主人公それぞれの物語が展開。『ロマサガ』の代名詞ともいえる、自由な冒険が楽しめるフリーシナリオはそのままに、ドラマ性や演出が大幅に強化され、物語の深みが増した。




◀600年前に唯一生き延びた者は魔王、300年前の生存者は聖王となった。15年前の死食を生き延びたサラが選ぶ道は、果たして？

**死食の年に生まれた者は死に絶えるはずだが……**

トレード




▲SLGライクに会社経営を行えるユニークなモード。

マスコンバット



▲大軍同士の戦争を表現した特殊なバトルが展開。

### System Pick Up システムピックアップ

■**トレード**：トーマスが主人公、または仲間にいる場合に行えるモード。会社を設立し、ほかの企業を買収しながら規模を大きくしていく。共同出資によるグループ技やかけひき技で、買収を有利に運べることもある。

■**施政イベント**：ミカエルが主人公のときのみ行えるモード。ロアーヌ侯国の産業、社会、軍事を発展させ、マスコンバットに関連した要素の強化や武器などの開発をしていくことに。

■**マスコンバット**：大軍同士での戦いを描く、リアルタイムの特殊な戦闘モード。陣形や攻撃、防御などの戦術を状況に応じて使い分け、どちらかの軍の兵士がすべて倒れると戦闘が終了。

■**コマンダーモード**：主人公を控えにした場合に行える特殊な戦闘モード。ほかのメンバーが自動で戦い、HPが毎ターン自動回復する。特定の場所に特定の武器や術を持つキャラを配置すると、陣形技や合成術が発動。



### 『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

SFCの最後の時期に作ったので、ハードに慣れていろいろとできる反面、逆に限界が見えて少し不安だった部分もありました。『1』と同じく8人の主人公を用意したのは、主人公がどんどん変わるという『2』の形に抵抗を感じるユーザーさんが意外と多かったからです。ただ、『1』との違いを出すために、あえて序盤は8人を同じ場所に集めて、そこから別々の物語へ進んでいく形にしました。

### ゲーマー達の思い出

**サントラを買いまくっていたライターM（年齢不詳）の場合**

## 激しさとせつなさと心強さと

若い頃、ギターを弾いていたので、ロック、メタル、パンク、プログレ（※1）な音楽は大好物です。スクウェア（当時）のサウンドといえば植松伸夫氏で、「プログレ博士」の異名を持つだけあってツボにはまりました。ほかにもプログレバンドのメンバーの方が作曲していたりして、「スクウェア＝プログレ風」というイメージでしたが、そこに登場したのが、伊藤賢治氏のプログレ風とは違うクサメロ（※2）なハードロック。いわゆる「イトケン節」です。特に『ロマサガ3』の四魔貴族戦の曲にはやられました。植松氏のキーボードがリック・ウェイクマン（※3）なら、伊藤氏のキーボードはジョン・ロード（※4）。ギターを弾いていた人間にとってディープ・パープル（※5）はマストですから、好きになるのは当然ですね。また、伊藤氏の泣きメロといえば、ゆきだるまがアウナス戦で溶ける際の「悲しみのテーマ1」、巨竜グゥエインとともにビューネイと戦う際の「悲しみのテーマ2」が胸に刺さります。このせつない泣きメロは、極上ものの逸品です。ちなみに伊藤氏の特徴的な音作りは、動画サイトで「ロマサガ風アレンジ」というジャンルを生んでしまうほど。『ロマサガ3』の音楽は、そんなイトケン節の集大成の1つだった気がします。

**イトケン節炸裂の四魔貴族バトル！**




▶「四魔貴族バトル1」は、なんといってもハープ風アルペジオ（※6）が抜群ですね。もちろん、イントロのキャッチーなギターでガツーンとくる、メタル風の「四魔貴族バトル2」もお気に入りです。イントロは「四魔貴族バトル1」、サビは「四魔貴族バトル2」という感じですね、個人的には。

### パーティキャラクター

## 人間以外の存在も！個性的なキャラクター達

敵である四魔貴族（魔炎長アウナス、魔戦士公アラケス、魔龍公ビューネイ、魔海侯フォルネウス）をはじめ、クセがある登場人物が多いのも本作の特徴。ここではユリアンからカタリナまでの8人の主人公と、とりわけユニークな仲間を抜粋して紹介しよう。



**ユリアン**：無鉄砲だが、強い正義感を持つ青年（20歳）。死食で妹を亡くし、開拓地シノンに移住。そこで出会ったモニカのプリンセスガードとなり、護衛任務につく。



**トーマス**：メッサーナ地方の名門ベント家の血を引く青年（22歳）。厳格な祖父から見聞を広めるように言われ、祖父の亡き友クレメンスの娘を捜す旅に出る。



**ミカエル**：ロアーヌ侯国を治める若き君主で、モニカの兄（27歳）。彼を追い落とそうとするゴドウィン男爵の反乱は、主人公すべてにかかわる序盤の共通イベント。



**ハリード**：ゲッシア朝ナジュ王国の元王族（33歳）。曲刀カムシーンの使い手で“トルネード”の異名を持つ。ミカエルに協力し、ゴドウィンとの戦いに参加する。



**サラ**：シノンの開拓民でエレンの妹（16歳）。引っ込み思案な性格だが、モニカに協力して旅に出ることに。物語後半、自分が死食を生き延びた“宿命の子”だと知る。



**エレン**：生まれも育ちもシノンで、妹のサラとは違い、格闘や馬術など男にも負けない活発な女性（20歳）。シノンの仲間とともに、モニカに加勢して旅に出る。



**モニカ**：兄ミカエルを慕うロアーヌ侯国の姫（19歳）。叔父ゴドウィン男爵が謀反を企てていることを知り、シノンで出会ったユリアン達とミカエルの野営地を目指す。



**カタリナ**：モニカの侍女兼護衛役（24歳）。ゴドウィン男爵の謀反を知り、密かにモニカを逃亡させる。そののち、城に戻ったミカエルとともにゴドウィンと戦う。



**ロビン**：港町ヤーマスに出没する謎の覆面男（22歳）。商人達の悪事を阻止するために現れる正義の味方で、町の娘から絶大な人気を誇る。専用のテーマ曲を持つ。



**ロビン（偽）**：本物のロビンがケガなどで人前に出られないときに現れる、ちょっと太った覆面の怪傑（42歳）。見た目に反し、本物以上に身のこなしが素早い。



**ボストン**：最果ての島に住むロブスター族の戦士。四魔貴族の1人フォルネウスが住む海底宮の場所を知っている。体術が得意で、ハサミを使ったパンチは非常に強力。



**ようせい**：ジャングルの木の上で生活をしている種族。イタズラ好きだが温情に厚く、見世物小屋から救ってくれた主人公に力を貸す。ちなみに魔力は低く、腕力が強い。



**ぞう**：ラシュクータに住むゾウに似た種族。温和で陽気な性格で、元は人間だったとの噂も。LPの高さや二刀流と盾を併用できること（鼻で盾を扱えるため）が特徴。



**ゆきだるま**：オーロラに隠れた雪の町の住人。熱に弱く、外界に出るためには永久氷晶が必要。四魔貴族アウナスとの戦いの際、場合によっては劇的なイベントが発生。



**先生＆乙女のストラップをセットでプレゼント！**

『サガ』20周年キャンペーンの特典として用意された非売品ストラップセット（GB版からおなじみの先生と、DS版からの新キャラクターである乙女の2種類）を1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、ご応募ください。締切は2010年4月22日（当日消印有効）。【宛先】〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「サガストラップ プレゼント」係



※1：プログレッシブ・ロックの略。解釈は多岐にわたるが、大まかに示すと「ロックの枠にとらわれず、多彩な音楽を取り入れたロック」。※2：まだ定義が固まっていない新語で、メロスピ（メロディック・スピード・メタル）系を示す際に使われることが多い。「日本人が好む哀愁をクサいほどに取り入れたメロディ」が語源という説が濃厚。※3：イギリスのプログレバンド・イエス（1969年デビュー）のキーボード奏者。※4：ディープ・パープルのキーボード奏者。※5：イギリスのハードロックバンド（1968年結成）。※6：一音ずつ順番に高く、あるいは低く奏でていく演奏法。

# 世界を救うためにすべての要素をやり込め!!




「幻の大地」の謎を追う奥深いストーリーや、豊富な呪文・特技が魅力的なバトル以外にも、『DQⅥ』にはおもしろい&やりがいのある要素がてんこ盛り！ そのすべてを隅々まで楽しもう!!

DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストⅥ 幻の大地



## スライムからミニゲームまでトコトン攻略!!

冒険が進むと新たな仲間キャラクターが登場したり、利用できる施設が増えてくる。そこで今回は、特別な仲間であるスライム達の特徴と、極めると貴重なアイテムを入手できるお楽しみ要素について解説。とくに後者はゲーム本編とは直接関係のない、いわゆる"寄り道"だが、カジノのような冒険の気分転換になる要素もあるので、ぜひチャレンジしてみよう！

**ドラゴンクエストⅥ 幻の大地**

発売中（2010年1月28日発売） ¥5,980(税込)

| DS | | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 冒険 育成 |
| メーカー | 発売元:スクウェア・エニックス／開発元:アルテピアッツァ | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

## 仲間スライム 個性的なスライム達の能力を解説!



ある条件を満たして、町やダンジョンにいるスライムに話しかけると、パーティメンバーとして仲間にすることができる。仲間スライムは主人公達と同じように固有の呪文や特技を覚えたり、自由に転職をすることが可能だ。頼もしい戦力になることはもちろん、その愛らしい姿で冒険をなごませてくれること間違いナシ！ 彼らを活躍させるためにも、ここで特徴をしっかりと押さえておこう。




▶各スライムは装備できるものが異なるほか、スライム達だけが身につけられる装備品もある。

### Check モンスターの特権!? 各属性の耐性をチェック!

スライム達はもともと属性耐性が備わっており、効きにくいor効きやすい属性が決まっている。彼らの耐性を知っておけば、やっかいな呪文や特技を使ってくるモンスターと戦うときなどにとても役立つ。右のリストを参考に、すべての仲間スライム達の耐性をしっかりと把握しておこう。

■属性耐性リスト（◎：完全耐性、○：耐性が高い、△：普通、×：耐性なし）

| 属性耐性／キャラ名 | メラ | ギラ | イオ | ヒャド | バギ | デイン | 毒 | マヒ | 幻 | 睡眠 | 混乱 | 即死 | 退散 | MP吸収 | 守備減少 | 呪文封じ | 行動封じ | 踊り封じ | 炎ブレス | 氷ブレス | 大地 | 軍隊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ルーキー | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | △ | ○ | × | ○ | × | ◎ | × | × | × | × |
| ぶちすけ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | △ | ○ | × | ○ | × | ◎ | × | × | × | × |
| ピエール | △ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | △ | ○ | △ | × | ○ | × | ◎ | × | × | × | × |
| ホイミン | △ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | ○ | △ | ○ | × | ○ | △ | ○ | × | △ | ○ | ◎ | △ | × | × | × |
| キングス | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | ◎ | ○ | ○ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | △ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | △ | △ | ○ |
| マリリン | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | × | ◎ | △ | △ | △ | × |
| ベホマン | × | △ | △ | △ | × | × | × | ◎ | △ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | × | ○ | × | ◎ | × | × | × | × |
| はぐりん | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | △ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |

### 仲間スライム初期ステータス

| ステータス／キャラ名 | レベル | HP | MP | ちから | すばやさ | みのまもり | かしこさ | かっこよさ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ルーキー | 20 | 110 | 27 | 53 | 85 | 24 | 50 | 20 |
| ぶちすけ | 1 | 5 | 0 | 8 | 3 | 5 | 2 | 2 |
| ピエール | 1 | 40 | 6 | 44 | 20 | 45 | 25 | 15 |
| ホイミン | 4 | 59 | 26 | 23 | 21 | 28 | 6 | 15 |
| キングス | 3 | 150 | 90 | 73 | 58 | 68 | 71 | 20 |
| マリリン | 3 | 72 | 3 | 48 | 51 | 135 | 17 | 18 |
| ベホマン | 4 | 111 | 28 | 60 | 95 | 59 | 14 | 10 |
| はぐりん | 1 | 7 | 30 | 61 | 150 | 500 | 15 | 50 |

### ルーキー（スライム） 実は武闘派のスライム



最初からベホイミやベギラマなどの呪文を覚えているがMPは低め。伸びやすいちからとすばやさを生かす意味でも、MPを気にする必要がない武闘家や踊り子、スーパースターなどがオススメだ。

■覚える呪文・特技

| レベル | 覚える呪文・特技 |
|---|---|
| 20 | メラミ |
| | ベギラマ |
| | スクルト |
| | ラリホー |
| | ベホイミ |
| 90 | しゃくねつ |
| ? | かがやくいき |

### ぶちすけ（ぶちスライム） 怖がりだけど将来有望！



みのまもりが低く、耐性の高い属性も多くないが、HPとちからがとても伸びやすく、直接攻撃がとても得意。武闘家やバトルマスターになれば立派なファイターとして活躍してくれるだろう。

■覚える特技

| レベル | 覚える特技 |
|---|---|
| 4 | なめまわし |
| 9 | まねまね |
| 11 | くちぶえ |
| 13 | あなほり |
| 15 | ねる |
| 17 | すてみ |

### ピエール（スライムナイト） 能力バランスはNo.1！



各ステータスの平均値が高く、まさに"ナイト"の肩書きにふさわしい。バトルマスターやパラディンなど、いろいろな職業を経験させ、最終的には攻撃役かサポート役をこなせる勇者になろう。

■覚える呪文・特技

| レベル | 覚える呪文・特技 |
|---|---|
| 1 | ホイミ |
| 3 | マホトラ |
| 8 | スクルト |
| 13 | きあいため |
| 18 | うけながし |
| 25 | はやぶさぎり |

### ホイミン（ホイミスライム） 回復呪文ならオマカセ



早い段階でベホマズンを覚えてくれるため、回復役として貢献してくれる。MPがとても伸びやすいので、固有で修得する呪文と多少重なってしまうが、僧侶と魔法使いを経験して賢者を目指そう。

■覚える呪文

| レベル | 覚える呪文 |
|---|---|
| 4 | ホイミ |
| 9 | ベホイミ |
| 15 | ベホマ |
| 18 | ベホマラー |
| 23 | ベホマズン |

### キングス（キングスライム） ダントツでHPが多い



回復系やサポート系の呪文&特技を覚え、スライムのなかでもその数はNo.1。耐性が全体的に高く、ステータスのバランスもいいので、どんな役割もこなせる。ただしレベル上昇は少し遅め。

■覚える呪文・特技

| レベル | 覚える呪文・特技 |
|---|---|
| 3 | ホイミ |
| | ベホイミ |
| | ザオラル |
| 4 | ぱふぱふ |
| 5 | ちからため |
| 7 | つきとばし |
| 10 | たいあたり |
| 15 | ザオリク |
| 20 | パルプンテ |

### マリリン（マリンスライム） みのまもりが高い！



貝殻を持つだけあって、みのまもりの高さが目立つ。HPは低いが、それが気にならないくらい守備面に優れ、耐性もそこそこ高い。MPも伸びやすいので呪文を使える職業がオススメ。

■覚える呪文・特技

| レベル | 覚える呪文・特技 |
|---|---|
| 3 | スクルト |
| 5 | つめたいいき |
| 17 | つなみ |
| 22 | こおりのいき |
| 35 | こごえるふぶき |

### ベホマン（ベホマスライム） ホイミンと回復を分担しよう



回復系の呪文が得意で、ホイミンと同じくベホマズンを覚える貴重な存在。みのまもりが高く、どんな局面でも安心して回復役を任せられる。賢者や魔法戦士になれば、高いMPをより生かせるだろう。

■覚える呪文

| レベル | 覚える呪文 |
|---|---|
| 4 | ベホマ |
| 6 | ベホイミ |
| 17 | ザオリク |
| 20 | ベホマラー |
| 50 | ベホマズン |

### はぐりん（はぐれメタル） 育てるのは大変だが……



全属性耐性と圧倒的なみのまもりが魅力。また、最初からはぐれメタルの職業であることも特徴だ。まずは「におうだち」を覚えるために、パラディンを目指そう。低いHPはいのちのきのみで対応を。

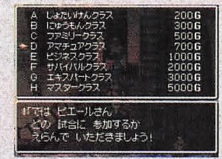
■覚える呪文・特技

| レベル | 覚える呪文・特技 |
|---|---|
| 1 | ギラ |
| 3 | アストロン |
| 5 | ルーラ |
| 7 | マダンテ |
| 14 | ビッグバン |

**属性について** 上の「属性耐性リスト」は、各属性に対する耐性を表す。属性は編集部が独自に命名したもので、詳細は次のとおり。【メラ、ギラ、イオ、ヒャド、バギ、デイン】各タイプの呪文。【毒】毒状態。【マヒ】マヒ状態。【幻】幻惑状態。【睡眠】睡眠状態。【混乱】混乱状態。【即死】即死系の呪文&特技。【退散】その場からいなくなる呪文&特技。【MP吸収、守備減少、呪文封じ、行動封じ、踊り封じ】それぞれの行動に対する耐性。【炎or氷ブレス】それぞれの息タイプの攻撃。【大地】岩や石による攻撃。【軍隊】軍隊を呼ぶ特技。

## スライム格闘場
### 仲間スライムを活躍させて賞品ゲット!

上の世界にある「スライム格闘場」では、仲間スライムを試合に出して特殊なバトルを楽しむことが可能だ。試合はA～Hまでの8ランクが用意されており、それぞれ3戦勝ち抜いて優勝すると報酬がもらえる。仲間スライムなら誰でも参加できるが、試合中、プレイヤーはスライムに指示を出せない点は注意が必要だ。



◀最初から全ランクに挑戦可能。欲しい報酬のクラスから優先して挑んでみるのもアリ。

**●勝ち抜くためのポイント●**
- オススメはバランスのいいピエールorキングス
- ベホマを覚えておくと◎
- 全体攻撃が可能な特技やアイテムなどがあると有利

■報酬リスト

| ランク | クラス名 | 報酬 | 参加費 |
|---|---|---|---|
| A | しょたいけんクラス | かぜのぼうし | 200 |
| B | にゅうもんクラス | やいばのブーメラン | 300 |
| C | ファミリークラス | どくばり | 500 |
| D | アマチュアクラス | スライムアーマー | 700 |
| E | ビジネスクラス | こおりのやいば | 1000 |
| F | サバイバルクラス | キラーピアス | 2000 |
| G | エキスパートクラス | メタルキングのたて | 3000 |
| H | マスタークラス | ??? | 5000 |

## ベストドレッサーコンテスト
### かっこよさを極めろ!!

下の世界の海底から行けるポルテの館では、世界中の人と「かっこよさ」を競うベストドレッサーコンテストに参加できる。審査員から高得点をもらい、見事No.1に輝けばオシャレなアイテムを手に入れることが可能だ。最初はランク1のみだが、優勝するごとに参加できるコンテストは増えていく。挑戦する際は、①エントリーできるのはパーティメンバーのみで、馬車やルイーダの酒場にいるキャラクターは選べない。②ランクによって参加資格がある。という点に気をつけよう。出場者は、主人公、ミレーユ、バーバラ、テリー、そしてピエールなどが、かっこよさが高くオススメだ。

**ポイント1 かっこよさをとにかく上げる**

かっこよさの数値が高いといい評価をもらえる。かっこよさが上がるスーパースターに転職したり、うつくしそうで数値の底上げをしよう。

**ポイント2 装備の組み合わせでボーナスを狙おう!**

特定の装備品を組み合わせるとボーナスポイントがもらえる。また、一部の装備はおしゃれな鍛冶屋でかっこよさを強化できるので利用しよう。

■賞品リスト

| ランク | 参加資格 | 賞品 |
|---|---|---|
| 1 | なし | シルバートレイ |
| 2 | 男性キャラ | おしゃれなバンダナ |
| 3 | なし | きれいなじゅうたん |
| 4 | 女性キャラ | ガラスのくつ |
| 5 | 男性キャラ | プラチナヘッド |
| 6 | なし | ひかりのドレス |
| 7 | モンスター | けんじゃのいし |
| 8 | ??? | ??? |

## すれちがい通信
### ほかのプレイヤーと夢告白を楽しもう!

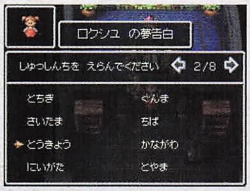
DSの通信機能を使い、上の世界にある「すれちがいの館」で自分と他人の夢告白を交換することができる。やり方は下記の流れに沿って夢告白を作り、館にいるモネに話しかけて「すれちがい通信」を選ぶだけでOK。ただし1度にすれちがえる人数は1人だけなので注意しよう。

**●すれちがい通信のメリット●**
- 館の地下に行ける
- 館の裏庭に行ける（ある仲間が加入する）

### 夢告白の作り方

#### ①プロフィールを入力する

夢を語らせる自分の姿と出身地、性格、肩書き、しゃべり方を選んでいこう。姿（キャラクター）は初めから用意されているもの以外にも、すれちがい人数が一定数になるといった、特定の条件を満たすことで新しい姿を選べるようになる。



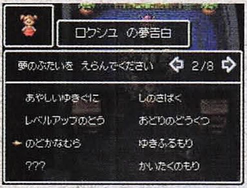
▶出身地や肩書きは、現実の自分と同じものでなくても、もちろんかまわない。

#### ②夢の内容を書き込む

ひらがなとカタカナ、一部の記号を使って、最大45文字まで入力できる。将来の夢や、ささやかな願望など、何を書くかはキミしだい。ウケを狙うのもアリ!?

#### ③夢の舞台を選択

最後に、告白する際の背景を選ぼう。モネに話しかけて「夢のぶたいをみる」を選べば、いつでも舞台を確認できる。



◀キャラクター同様、舞台も条件をクリアすれば選択できるものが増えていく。

**■ 夢告白舞台一覧 ■**

ここでは、下の世界で「氷の洞くつ」をクリアするまでに得られる夢舞台を公開。最初から選べる舞台もあるが、特定の本棚を調べると入手できるものもある。また、合計10人とすれちがい通信をすると館の地下に行けるようになり、そこでは「あかるいどくぬま」や「きれいなゆきぐに」などが計4つ手に入る。さらに、合計24人以上で館の女戦士に話しかけると「じょせいせんしのやま」を入手することが可能だ。







このほかにもまだまだある!!

**ただいま絶賛プレイ中!!**

それは海底に行けるようになった頃の出来事でした。のんびりと海底探索中、宝物庫のような場所を見つけたのです。何があるんだろう？ と興味を惹かれた私はさっそくそこに乗り込みました。周囲はとても静かで、魔物の気配は感じません。そして、進んだ先には、宝の番人らしき兵士さん達が。私は彼らに何気なく話しかけ……ああ、その先のことは思い出したくありません！ ……なんというか、つまりキラーマジンガの存在をすっかり忘れていたんですよ。（千歳／プレイ時間45時間）



# Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス

長らくお届けしてきた『TOG』攻略もついに最終回！　闘技島で待つシリーズの英雄たちを倒し、最強の証を手に入れろ！

## 攻略FINAL! 伝説の英雄に打ち勝ちライオットピークを極めろ!!

### やり込み要素の1つ、ライオットピーク攻略ガイド!

攻略ラストを飾る今回は、闘技島（ライオットピーク）制覇のための必勝法を伝授。基本の知識に加え、キャラや階層ごとの攻略ポイント、ヴェイグ戦を勝ち抜くためのテクニックなど、余すことなく解説していく。



◀黒衣の騎士の正体はヴェイグだった！　その実力のほどは!?

**テイルズ オブ グレイセス**

発売中（2009年12月10日発売）　¥7,329（税込）

| Wii | | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG（守る強さを知るRPG） | ACT |
| メーカー | バンダイナムコゲームス | 冒険 |
| 備考 | プレイ人数：1人（戦闘中のみ最大4人） | 育成 |

## 準備編

頂上の30階到達を目指して戦っていくライオットピーク。基本的なルールは右のとおりで、はじめはノーマルクラスのみ挑戦できる。もし一度負けても、規定の参加費を払えば途中階層から始めることも可能だ。アイテムが制限されているため、いかに回復手段を確保するかがポイントとなる。

### 基本ルール

●ノーマルクラス
- ▶選んだキャラ1人で30階まで戦い抜く
- ▶グレープグミ×3、リキュールボトル×3、アワーグラス×1、のみ使用可能

●マスターズクラス
- ▶5階ごとにキャラを選択して挑戦（選べるのは1人1回）
- ▶アイテムは使用不可

■階層ごとの景品と参加ガルド

| 階層 | 参加費 | 景品 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ノーマルクラス | マスターズクラス | 2回目以降 |
| 1～5 | 100 | バトルソード | バトルホルダー | 襟飾り |
| 6～10 | 2000 | マスタリーEX | エナジーボトルG | アルカナボトル |
| 11～15 | 4000 | エリクシール | オールディバイド | パズル |
| 16～20 | 8000 | 手書きの地図 | 今日の俺は紳士的 | エナジーボトルC |
| 21～25 | 16000 | エナジーボトルEX | マスタリーG | 高そうな机 |
| 26～30 | 32000 | 漢のツナギ | レイスーツ | マスタリーC |
| 31 | 64000 | 強者の証 | 覇者の証 | フライパン |

### POINT 宝石やエレスポットで回復手段を確保!!

前述のとおり使用アイテムが制限されているうえ、1対多数の戦いが多くなる。敵の攻撃が激しく術による回復も実行しづらい。そこで活躍するのがエレスポットと宝石だ。とくに料理による回復効果はとても頼りになるので、エレスポットの項目は発動条件がバトル中のものを中心にセットし直しておこう。また、途中でエナジーが尽きてしまわないよう、参加前にエナジーを満タンにしておくのを忘れずに！

#### エレスポットの準備

最優先にセットすべきは、バトル中に料理を2度作れるようになる満腹の魔導書。余った項目には「誰かのHPが○○以下」で発動する料理をセットする。カニクリームコロッケなど、回復効果以外にも付加効果があるものがオススメだ。エナジーの消費量も計算しておこう。

■主なオススメセット項目

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 満腹の魔導書 | 戦闘中料理が2回行えるようになる |
| カニクリームコロッケ | HP回復60%、クリティカル率2倍、術攻撃力上昇 |

#### 宝石の準備

敵を倒すたびにHPが回復するゲインは、闘技島での戦いに最も適している。マスターズクラスに挑む際は必ず人数ぶん作成しておき、臨機応変にHPを回復可能にしたい。武器や防具にこれらの効果が付加されているならば、宝石はステータスが強化されるものを選ぼう。

■主なオススメ宝石効果

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ゲイン | 敵を撃破時にHPを回復 |
| ホーリィ | 戦闘中HPが自動回復 |

## 実戦編

### キャラクター攻略

キャラごとの基本戦術と、マスターズクラスに挑戦する場合のオススメ階層を解説。マスターズクラスでは全キャラを操作する必要がある。そして、戦わせる階層も自分で決めるルールだ。セットする称号は「○○以上のダメージを半減」や「敵を倒すとエレスゲージ増加」などがオススメ。

**アスベル**　オススメ階層 26～30

抜刀時に付く鋼体効果が強力で、ガンガン攻められる。固有装備にはバトルホルダーなど「ペネトレイト」が付加された物を装備するとよい。集団戦に強く、術技も高性能なものがそろっているため、強敵が多い後半階層で活躍させよう。

**ソフィ**　オススメ階層 21～25

集団戦なら鋼体効果＋長射程を持つ「アストラルベルト」の出番。単体相手の場合はスキのないアーツ技で戦おう。距離さえ離せれば、HPの回復もできる。基本パラメータも高く戦いやすいので、アスベルと同じく後半の階層で戦うのがオススメ。

**シェリア**　オススメ階層 1～5

アーツ技の「神雷招」は攻撃範囲が広く使いやすい。これを主力として敵に囲まれないよう、各個撃破していこう。回復には詠唱速度の速い「ピクシーサークル」を使うとよい。シェリアは接近戦が苦手なため、敵が弱めな前半階層で戦わせたい。

**ヒューバート**　オススメ階層 16～20

豊富な属性を持つバースト技を使い分け、弱点を狙いつつ立ち回るのが基本戦術。どんな敵とでも戦えるが、鋼体効果を持つ技がなく、アスベルやソフィに比べ防御力が低いのが難点。敵が強くなりはじめる中層付近が最も活躍できる。

**マリク**　オススメ階層 6～10

敵の属性に合わせて、詠唱速度の速い攻撃術で戦う。接近された場合は緑防御で鋼体効果を付加しつつ、アーツ技の「漆の玄」～「守破離」を使ってまとめて撃破しよう。シェリアと同じく接近戦向きでないため、戦うならば前半の階層がよい。

**パスカル**　オススメ階層 11～15

離れた敵は「ウインドニードル」、固まった敵は「突然の衝撃」で引き付けてから「ヒートレッド」で一掃。詠唱の妨害を防ぐためにも「シールド」のスキルは必ずつけておこう。HPが低いので、安定して活躍させるなら中層で戦うべき。

### 階層攻略

全6回に渡るバトルの基本ポイントを解説。キャラ攻略と合わせてクリアまでの参考にしてほしい。どの階層でも集団戦がメインとなるので、ステップを駆使して囲まれないように戦うのが基本戦術となる。



◀弱点属性を突いて、スムーズに敵を撃破していこう。

**1F～5F　ワイバーンの炎に注意!**

まずは小手調べといった階層で、全体的に敵が弱め。途中に出現するワイバーンの攻撃は強力だが、スキが大きい。ステップでうまく攻撃を避け、周りのボアをから撃破していこう。

**6F～10F　射程の長い敵を優先的に倒す**

ナイトイーグルを2体倒すと、ナイトイーグル3体とガティーナが同時に出現する。ガティーナの遠距離攻撃がやっかいなので、ステップで接近して早めに倒してしまいたい。（※）

**11F～15F　大型の敵が多数出現**

ベアサルダートやチュレーニタンクなど、大型の敵が登場。どの敵も攻撃力は高いが動きは遅いため、攻撃後のスキを狙えば楽に撃破できる。まずは、周りの敵を倒して1対1に持ち込もう。

**16F～20F　バースト技を中心に攻めろ!**

序盤はマーマントゴーストやダスクシェイドなど、精神体属性の敵がワラワラと出現する。アーツ系の術技は効果が薄いので、強力なバースト技を中心に戦いを進めていこう。

**21F～25F　状態異常対策を万全に**

はじめに出現するルージュスライムを撃破すると、四方から複数のルージュスライムが登場する。鈍足状態になると一気にピンチになるので、あらかじめ宝石などで対策しておくように。

**26F～30F　術の嵐にどう対処するか?**

ウプイーリバットとムルシエーラゴによる、術の波状攻撃が脅威。ウプイーリバットの数が少ないうちに、ムルシエーラゴに集中攻撃を仕掛けて、一気に撃破するとよい。

※10階に出現するリンチェからは、闘技島のサブイベント「誰の入れ知恵？」に必要な常備薬が盗める。ソフィに「くすねらー」の称号を付けて挑もう。

## VS.ヴェイグ

30階まで勝ち抜いた後は、最上階にてヴェイグとの対決となる。彼は攻撃力とHPがズバ抜けて高く、1対1で戦う場合は防御力680以上、HP3500以上で挑みたい。なお、戦闘前はメニュー画面が開く。エレスポットの設定と装備の確認を忘れずに。

### 1戦目

ヴェイグとの初戦は、パーティ全員での参加となる。ただし、回復アイテムは制限されるので、回復役のソフィとシェリアをメンバーに選ぼう。

### 2戦目以降

2戦目以降はクラスに関係なく、ヴェイグと1対1で戦うことになる。攻撃のタイミングを見極めて、慎重に戦うことがポイントだ。



◀うまく攻撃をかわして、反撃のチャンスを作れ！

■ヴェイクDATA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv | 50 | HP | 82000 | 弱点 | 人間、火傷 |
| 落とすアイテム | | | レヴァテイン(100%) | | |

## 基本戦術

### 1.弱点属性を突いて攻撃

弱点属性を突けば攻撃が必中になり、ダメージがアップする。ヴェイグは回避率が高いため、攻撃を仕掛けてものけ反らず、反撃を受けてしまうことが多い。1対1で戦う場合は1度の反撃が致命傷にもつながるので、弱点属性を突いて攻撃を必ず命中させたい。術技に対応属性がないときは、武器や宝石で「バーニング」の効果を付加するとよいだろう。

### 2.攻撃はガード後が基本

ヴェイグは攻撃開始の瞬間に、一定時間の鋼体効果が付加される。まずは相手の攻撃をガードして、鋼体効果が切れた瞬間を狙って攻撃しよう。ただし、「絶氷刃」と「無影衝」は攻撃の発生と戻りが早く、反撃しても鋼体効果が続いてることが多い。動作の長い「幻龍斬」などのスキを狙うのがオススメだ。

### 3.防御or回避でエレスゲージを増加

エレスライズが発動すれば、秘奥義が使用可能になる。しかも「エレライズ中～」の効果で、HP回復の恩恵が受けられるのも◎。とくに回避時はゲージ増加量が高いため、避けやすい技は可能な限り回避したい。下記ではヴェイグの技で避けやすいものをまとめたので参考にしてほしい。なお、2回目以降に再挑戦する場合は、あらかじめエレスゲージをMAXにしておけば、戦いをかなり有利にできる。

#### 各技の回避ポイント

**▶幻狼斬**

1～2発目を防御し、3発目に合わせてサイドステップで回避しよう。ヴェイグの硬直が長く、反撃する絶好のチャンスだ。

**▶幻魔衝裂破**

後ろに飛ぶ動作が見えたら、すかさずバックステップで回避。回復手段を持つキャラは、この間に回復をすませよう。

## パーティ戦

### 回復はいつも以上に気を配ること!

パーティ戦では回復役を用意できるため、慎重に戦えば勝つことは難しくない。ただし、アイテムの使用は制限されたままなので、味方を復活させるには術を使うしかない。味方が倒されてしまわないよう、普段より回復重視のスタイルで戦おう。



▲シェリアやソフィは、作戦設定で回復頻度を高めておくとよい。

## 個人戦　秘奥義は確実に回避しろ!

キャラによって多少戦いかたは異なるが、基本的には上で解説した1～3の戦術を基本に戦えばOK。なお、個人戦ではとにかくダメージを抑えることが重要なため、コンボが途切れたら、すかさずステップで離れ、反撃を受けないように心がけよう。また、ヴェイグの秘奥義を受けるとほぼ確実に全滅するので、ヴェイグがエレスブレイクしたらステップorフリーランを駆使し、時間切れまで全力で逃げ回ろう。



◀ノーマルクラスは、アワーグラスで秘奥義の時間切れを狙え。

●オススメキャラクター

移動速度が速く、「センスフレア」の追加効果で回復可能なソフィが最も戦いやすい。「リーンフォース」で火傷属性を付加できるパスカルもオススメだ。







**POINT　移動速度とHP回復手段を重視！**

## CHECK　さらなる歴代キャラクターが参戦!! 戦いはまだまだ終わらない!!

『テイルズ オブ リバース』のヴェイグの登場だけでなく、彼以外にもなんと『テイルズオブ ハーツ』のコハク、『テイルズ オブ デスティニー2』のリアラとも戦えることが判明！　彼女達は大切な物を探しているらしい。もしかしたら、どこかの宿屋で依頼を出しているかも……!?




▲彼女達が探しているアイテムは、どれも一筋縄では入手できない物ばかり。ダンジョン探索やサブイベントを繰り返して、根気よく世界を見て回ろう。






# Tales of Graces エフィネアワールドタイムス

『TOG』をもっと楽しむためのファンページ!!　VOL.4

たとえ最終回を迎えても、エフィネアワールドタイムスは永遠です！　そんな悲しみをこらえつつ、担当ライターがライオットピークに出演した3人を語りまくる！

## このキャラは誰?　闘技島で戦えるシリーズキャラを語る!!

### その1｜ヴェイグ編(from『TOR』)

#### 熱き心を持つ、氷の剣士！



**ライターAO（以下A）**：まずは今回攻略をお届けしたヴェイグ。原作の彼は普段はクールなんだけども、じつは心の奥底に熱いものを秘めた青年なんですよね。
**ライターDeep（以下D）**：うんうん。ヒロインのクレアを全力で捜したり、夕日の海岸で仲間と拳で語り合ったりと熱いよね。あのセリフも今や彼の代名詞だし（笑）。で、今回戦ってみてヴェイグはどう？
**A**：いやー、強い。あまりレベルを上げずに挑戦していたってのもあるけど、さすが主人公らしい貫禄ですね。

**ヴェイグ・リュンベルク**　特徴:氷のフォルス使い　CV:檜山修之

### その2｜コハク編(from『TOH』)

#### 特徴がありすぎるヒロインです



**A**：コハクは『TOH』のヒロインで、とある理由で故郷を旅立ち、兄のヒスイと共に「ソーマ（武器）」を探しています。
**D**：可憐なのに好物がミソと渋く、さらにイノシシも蹴り倒すほどの足技の持ち主ですからね。この『TOG』ではどんな強さを見せつけてくれるんだろう？
**A**：戦うのが怖い……。しかし、改めて聞くと歴代のヒロインのなかでも、かなり個性的だよね。こんなに美少女なのに（笑）。
**D**：だよね。物語を進めれば進めるほど、いろんな魅力が見えてくる女の子でした。

**コハク・ハーツ**　特徴:みそ好き　CV:井上麻里奈

### その3｜リアラ編(from『TOD2』)

#### カワイイあの子は聖女さま!?



**A**：「世界を変えるほどの力を持つ英雄」を捜している少女です。主人公のカイルの前に突如現れる、まさに天から降りてきた女神って感じで、彼がホレるのもわかる。
**D**：確かにいかにも「守ってあげたい!!」って思っちゃうタイプの可憐さだなあ。
**A**：でも、意外とリアラって積極的だよね。
**D**：芯が強いっていうか。
**A**：うん。本編のラストシーンでは、カイルとリアラの愛にマジ感動したし!!
**D**：そうそう。だからそんな彼女と戦えるとあって、俺は大興奮なわけですよ！

**リアラ**　特徴:聖女様　CV:柚木涼香



魅力的な登場人物たちが織りなす戦争ドラマ、破壊によって戦い方が刻々と変化する戦場など、魅力がたっぷりの本作。今回は戦場で生き抜くためのコツを伝授。

# シングルプレイヤー&マルチプレイヤー 『BFBC2』の2つのモードを攻略

# BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

## バトルフィールド：バッドカンパニー2

| バトルフィールド：バッドカンパニー 2 | | |
|---|---|---|
| 発売中(2010年3月11日発売) | | ¥7,665(税込) |
| PS3 | ジャンル | STG(ミリタリーアクションシューティング) |
| | メーカー | 発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE |
| | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大24人) |
| 発売中(2010年3月11日発売) | | ¥7,665(税込) |
| Xbox 360 | ジャンル | STG(ミリタリーアクションシューティング) |
| | メーカー | 発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE |
| | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大24人) |
| 発売中(2010年3月11日発売) | | オープンプライス |
| PC | ジャンル | STG(ミリタリーアクションシューティング) |
| | メーカー | 発売元:エレクトロニック・アーツ/開発元:DICE |
| | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大32人) |

## 「シングルプレイヤー」攻略&オンラインの魅力を解説！

架空の現代戦をテーマにした人気FPS『バトルフィールド：バッドカンパニー』の続編がついに発売！　さらにパワーアップした破壊表現に、多くの人が爽快感を感じていることだろう。今回は、1人用の「シングルプレイヤー」の難所をピックアップし、クリアするためのコツを解説。さらに後半では、「マルチプレイヤー」の解説とプレイインプレッションをお届けしよう。

### プレイ前におさらい 『BFBC2』はココが新しくなった！

**●ほとんどの建物が壊せる**
前作では破壊時に柱などの骨組みが残っていたが、本作では一部の建物を除き、完全に壊せるようになった。

**●使える兵器が変更**
プレイヤーが使用可能なビークル類は装甲車、戦車、ヘリ、ボート、固定機銃など、21種が登場。

**●補給箱が追加**
コレクションしたアイテムをすぐに活用できる補給箱が設置された。武器を集めるほど有利になる便利機能だ。

**●「マルチプレイヤー」が変更**
ラッシュの標的が、金塊からM-COMに変更。また、攻撃側の増員ゲージはチケット制に変わった。

# SINGLE PLAYER

**3ミッションをピックアップ攻略**
「シングルプレイヤー」を解説しつつ、特に難しいミッションを攻略！



## Character
### 個性豊かな登場人物たち

「シングルプレイヤー」では、アメリカ陸軍222大隊所属B中隊、通称バッドカンパニーの新米・マーロウを操り、難関だらけのミッションに挑むことになる。渡り歩く戦場は、極寒の地アラスカや密林の中の敵軍基地、果ては広大な砂漠地帯などさまざま。ここでは、バッドカンパニーのメンバーを紹介しよう。



**プレストン・マーロウ(主人公)**
戦争経験者の祖父と父の影響を受けて陸軍に志願した新兵。バッドカンパニーで唯一の常識人であるせいか、ほかのメンバーに振り回されるはめに。

### サブキャラクターも個性派揃い

個性豊かなのはバッドカンパニーの隊員たちだけではない！　元CIAのエリート隊員マグワイヤ、バッドカンパニーの足となる輸送ヘリの操縦士・フリンなど、脇を固めるキャラクターにも、彼らに負けないぐらいの濃い連中がそろっている。彼らとバッドカンパニーの4人が織りなす人間味のあるドラマも、本作の見所の1つだ。



マグワイヤ

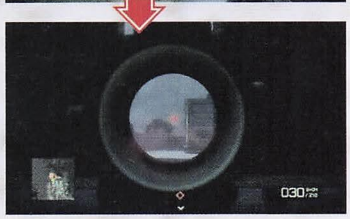
## 攻略に生かしたい

本作には通常のFPSとはひと味違うシステムが満載だ。これらをきちんと理解してうまく活用することが、ミッションの達成につながる。ここでは、覚えておきたい4つのポイントを解説していこう。熟読してミッションに備えてもらいたい。

### POINT 1 建物を壊して射線を確保

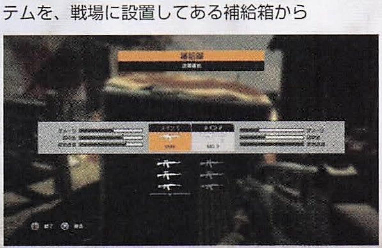
市街地や敵の拠点などにある建物は、グレネードなどの爆発物を当てることで破壊できる。壁に穴を開ければ、そこから敵を狙って撃つことが可能だ。ただし、建物の多くは、一定以上ダメージを受けると完全に崩壊してしまい、巻き込まれると即死になるので注意。敵のなかには爆発物を使ってくるだけでなく、プレイヤーが隠れている建物の破壊を積極的に狙う者もいる。そういった敵は最優先で倒すこと。逆に、狙撃兵のいる見張り台や、敵が多く隠れている家があるときは、倒壊させて一網打尽にするのも手だ。





### POINT 2 武器を見つけてコレクション

前作同様、本作でもコレクタブルアイテムが登場。敵の落とした銃などをコレクションしていくことができる。また、本作では集めたコレクタブルアイテムを、戦場に設置してある補給箱からいつでも取り出せるようになった。武器をこまめに拾っておけば、戦況に合わせて武器を選ぶ際、選択肢の幅が広がるだろう。



▶補給箱では弾丸の補充と、メイン武器とセカンダリー武器の切り替えが可能だ。

# 裏面にはマルチプレイモードの解説を掲載！



**サミュエル・D・レッドフォード**

バッドカンパニーの部隊長。任期の短縮を条件に部隊に入るも、いまだその願いはかなっていない。今回の作戦を最後の任務にしようと考えているが……？



**テレンス・スウィートウォーター**

メガネがトレードマークの部隊の頭脳担当。おしゃべりで軽い性格をしており、作戦中にもかかわらずハガードとよく言い合いをしている。あだ名はスウィーツ。



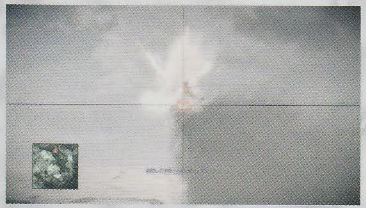
**ジョージ・ゴードン・ハガード・ジュニア**

爆発物に関しては右に出る者がいないほどのエキスパート。それが災いして、めでたくバッドカンパニー送りとなった。型破りな性格をしている人物。

## 4つの重要ポイント！

### POINT 3 固定武装を奪って使え！

敵の拠点や市街地などには、固定武装が備え付けてあることがほとんどだ。敵が固定武装を利用してくる場合、正面からの銃撃を完全に防いでしまうので、グレネードで対処するか、横から攻撃する必要がある。固定武装はプレイヤーも使えるので、敵を排除したら逆に利用してやろう。



▲武装ヘリに対しては、対戦車ミサイルが有効。センサーでミサイルを誘導して撃ち落とそう。

### POINT 4 ビークルを使って任務をこなせ！

ミッションのなかにはビークルを使うものもある。軽装甲車を使ったカーチェイスや、戦車による敵拠点の破壊など、用意された任務もさまざまだ。なお、広大なフィールドを移動するときは、4輪バイクの使用がおすすめ。武装はないが、体当たりで敵を蹴散らすことができる。



▲戦車の主砲は破壊力バツグン！　拠点にある建物や敵のビークルなどをラクに壊せる。

### ⚠ 前作の金塊に代わるやり込み要素も！

前作ではフィールドに隠された金塊を発見するやり込み要素が存在したが、本作では金塊がM-COMに変更。フィールドに置かれたM-COMに爆弾を仕掛けて壊していくといった内容になった。すべてのM-COMを壊せば、Xbox 360版では特別な実績が解除される（PS3はトロフィーの獲得）。

▶M-COMはわかりにくい場所に設置されている。見つけられるか？



# ステージ攻略

## 3つの難所をワンポイント解説！

極寒のアラスカからスタートするミッションは、全部で13ステージが用意されている。強力な破壊兵器を使ったロシアの極秘プロジェクトを知ったB中隊は、やがてアメリカの存亡をかけた戦いへと巻き込まれていく。今回はB中隊を悩ますさまざまなミッションのなかから、特に難しい3つをピックアップ！　ステージクリアのためのコツを解説していこう。

## MISSION.5 CRACK THE SKY

**コレクタブルアイテム**
- SCAR-L

### 衛星を落下させて情報を回収しよう

衛星の中にある機密情報の回収を命ぜられたB中隊は、衛星管理施設に向かう。ミッションが始まったら、ヘリの機銃を使って着陸地点の敵を殲滅させよう。敵のなかにはロケットランチャーを使う兵士がいるので、真っ先に狙って倒すこと。着陸地点を確保したら、崖を登って❶の衛星管理施設へ。施設の中にはショットガンを持った敵が3人いるので、周囲の確認を怠らないように。衛星を落下させたら❷の市街地にある車でその先の落下場所に向かおう。





▲置いてある車や荷台のドラム缶を狙えば、爆発でまとめて敵を倒せる。敵が集まった瞬間を狙おう。

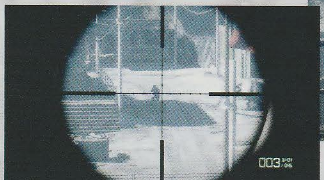


**壮絶なカーチェイスを制しろ！**

▶グレネードランチャーを左右に撃つときは、視点の移動に注意。よそ見して湖に落ちないようにしよう。

### POINT 1 衛星管理局の兵士を狙撃せよ！

衛星管理局には多数の敵が待ち構えているため、正面から向かうと危険。直前の階段を登った先に、スナイパーライフルが置いてあるので、これを使って上から敵を狙撃していこう。



◀高台の上なら敵の攻撃が届きにくいため、下よりも安全。



▲敵兵のロケットランチャーは左右に移動して回避。

### POINT 2 街中の装甲車は固定機銃で対処

衛星管理施設を抜けた先にある街では、車を入手するのが目的。街の中には固定機銃が設置してあるので、正面突破はできるだけ避けること。屋根から狙撃したり、うまく横に回って対処しよう。また、街の広場に進むと軽装甲車が出現するが、近くにある固定機銃を使えば撃破しやすい。ただし、この固定機銃には盾がないので、周囲の敵の攻撃には注意すること。



◀固定機銃を使うときは、広場の敵兵をある程度片付けてからにしよう。

## MISSION.9 SUNGRE DEL TORO

**コレクタブルアイテム**
- F2000
- M60

### 基地局を回り貨物船を探せ！

このミッションは砂漠地帯にあるという貨物船を探すのが目的だ。貨物船の正確な場所を把握するには、3カ所ある基地局を回り、情報を引き出す必要がある。基地局に向かう順番はプレイヤーの自由だが、1つの基地局を回るたびに仲間が1人、一時的に離脱するので難易度が高い場所から先に回るようにしよう。オススメの攻略ルートは、❷→❸→❶の順だ。3カ所すべてを回ると、4カ所目の基地局の場所が判明する。ここには1人で向かうことになるが、敵がいないのでそのまま基地局に向かってしまおう。貨物船の場所が判明すれば新しいルートができる。距離が長いので4輪バイクを使うといい。貨物船内を探索すればクリアだ。



### POINT 1 アルファにいるスナイパーに注意！

基地局アルファ（❶）には建物が多く、屋根の上にスナイパーやロケットランチャー兵が多く配備されている。そのため、不用意に真ん中の道を移動するのは避けて、家の裏手に回りながら順番に敵を倒していこう。家屋を抜けた先の灯台に目的の基地局がある。

▼基地局にアクセスしたあとは、家の周りに新たな敵が出現するが、無視して先に進んでしまおう。



▲家屋と灯台をつなぐ道には3つの見張り台があり、スナイパーがいる。あらかじめ排除してから進もう。



### POINT 2 広場の敵を各個撃破

基地局ベータ（❷）の中央にある広場に進むと、大量の敵が出現する。この広場は狭いうえに隠れられる場所が少なく、正面からまともに撃ち合うとかなり苦戦してしまう。ここは入口の柱の陰に隠れながら、右側の敵から順番に倒していこう。



▲敵のなかには、時間が経つと入口近くまで来るものもいる。落ち着いて対処しよう。

▼無理は禁物。ダメージを受けたらすぐに柱の陰に隠れて、体力を回復すること。



### POINT 3 頭上の敵に注意！

基地局チャーリー（❸）には狭い山道を上へと進んでいくことになる。崖の上に敵が待ち構えているので、周囲の確認をしっかりと行うこと。頂上では戦闘ヘリ2機が出現。近くにある対戦車ミサイルを使って素早く撃破しよう。戦闘ヘリが頭上に移動したときは、近くにあるロケットランチャーを使うといい。

▶戦闘ヘリの攻撃は、相手に対して左右に大きく移動すると回避しやすい。



## MISSION.10 NO ONE GETS LEFT BEHIND

**コレクタブルアイテム**
—

### はぐれた味方と合流しながら脱出せよ！

ヘリが撃墜され、バラバラになってしまったB中隊のメンバーと合流しながら、脱出用のヘリを探すミッション。初期装備がハンドガンのみになるが、すぐに補給箱が見つかるので武器を変更しよう。スウィートと合流すると、敵が大勢押し寄せてくる。このとき、M95を手渡されるが、敵の殲滅には向いていないので、事前にLMGなどをセカンダリー武器にしておくといい。敵を全滅させると戦車が登場するので、補給箱のそばにあるロケットランチャーで破壊しよう。残りのメンバーと合流すると、❶の敵拘留施設を抜けて密林の先にある❷のヘリ乗り場を目指すことになる。敵拘留施設は敵が多いだけでなく、固定機銃が多く設置してある難所だ。無理せず建物を盾にしながら進むこと。ヘリ乗り場では軽装甲車2両と、戦車1両が登場。直前の補給箱でセカンダリー武器をロケットランチャーにしておくといい。ミッションの最後は、ヘリの機銃を使い地上の敵を倒しながらの脱出劇。最後に出てくるヘリ2機は、1機目が下、2機目が右上から出現する。





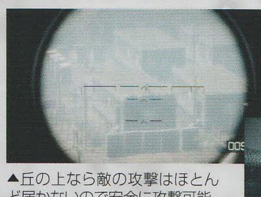
▲拘留施設には捕らわれた兵士たちがおり、救助すればしばらくの間ともに行動してくれる。



◀ヘリ乗り場前に出てくる軽装甲車は、木の橋を落とすことでラクに撃破できる。

### POINT 1 拘留施設の敵は狙撃で倒せ

最大の難所である拘留施設の敵は、丘の上からスナイパーライフルで狙撃してしまおう。奥にある固定機銃の敵は、建物の側面から回り込めば、比較的安全に倒せる。奥の施設では、右側にある建物に隠れつつ敵を各個撃破していくといいだろう。



▲丘の上なら敵の攻撃はほとんど届かないので安全に攻撃可能。

▶軽車両は固定機銃を使えば、素早く撃破できる。活用しよう。



### POINT 2 ドラム缶を機銃で狙え！

搭乗しているヘリは装甲が薄いため、敵の攻撃を受けるとすぐに撃墜されてしまう。とくにTOW2やロケットランチャーなどが当たると一撃で破壊されるので、これらを使ってくる敵兵は優先して倒していくこと。車の荷台や拠点の各所に置いてあるドラム缶、火薬箱などを引火させて倒すとラクだ。

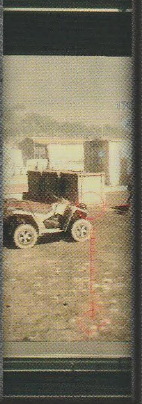
▶ヘリの攻撃は威力が高く撃破されやすい。出現したらすぐに破壊しよう。



MULTI PLAYER

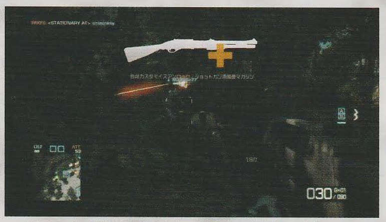
**世界中のプレイヤーと戦場へ！**

ほかのプレイヤーたちと一緒に、白熱の協力&対戦プレイを楽しもう！



# 全世界を相手に自分の腕を見せつけろ！

「マルチプレイヤー」は、オンラインを利用してほかのプレイヤーと一緒に遊べるモードだ。プレイできるゲームモードは目的の違う4種類があり、世界中のプレイヤーと協力、敵対しながら目的の達成を目指す。基本的な操作方法は「シングルプレイヤー」と一緒だが、ゲームのルールやシステム、登場する兵器などに多少の違いがある。特に、プレイヤーの装備する武器などは、選んだ兵科によって変わるため、目的に合わせた選択が重要になる。また、ゲーム終了時に得られるポイントが一定以上たまることで、階級が上がっていくほか、使える武器が解除されて増えていく。



▲ポイントが規定値以上になると、下図のようにアイコンが出現する。解除された武器はすぐに使用可能だ。

## 4つのゲームモード

「マルチプレイヤー」では、4つのゲームモードが用意されており、自由に参加することができる。チームの振り分けは、参加した段階で自動的に行われ、このとき分隊に参加するかどうかを決められる。分隊に入れば戦場にいる分隊メンバーの位置から再出撃できるようになるほか、音声チャットを利用することが可能だ。

### ラッシュ・部隊ラッシュ



▲攻撃側はエリアごとに置かれた2つのM-COMの破壊を、守備側は防衛を行う。

### コンクエスト



▲2つの軍に分かれて、戦場に散らばる旗を取り合う。先に増援用チケットがなくなると敗北。

### 部隊デスマッチ



▲プレイヤーが4つの部隊に分かれ、50キルを目標に戦うルール。チームの連携が試される。

## 10個のステージ

「マルチプレイヤー」で戦いが繰り広げられるフィールドは、"雪に覆われた街"や"密林のなかの拠点"、"海岸沿いの工業地帯"など、全部で10個が用意されている。各戦場はそれぞれ地形的に大きな特徴があり、同じルールでプレイしても、ステージごとにまったく違った戦略が必要になる（ゲームモードによっては選べない戦場もあるので注意しよう）。地形だけでなく、フィールド上に置かれているビークルも各戦場で違うほか、自分が所属する軍によっても内容が変化する。したがって、ゲーム開始時は急がずに自分がどこに所属したのかをしっかり確認しよう。ここでは、現在遊べる10のステージの特徴について解説していく。

### ほかにもこんなステージが

**VALPARAISO** 海岸線に面しており、高台の上には発電所が設置してある。起伏の激しい道は視界が悪く伏兵に注意が必要だ。

**ISLA INOCENTES** 海に面したロシア砲兵基地。基地だけあって、固定機銃がたくさん設置されているのが特徴だ。

**ARICA HARBOR** 高い丘から街を見下ろすように、縦に長く広がる港街。港には破壊不可能なコンテナがあり、隠れるのに最適だ。

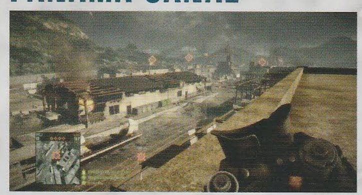
**NELSON BAY** 冬のネルソン湾が戦場。空が薄暗く木々が生い茂っている戦場での戦闘は、視認性の悪さが最大の敵となる。

**PORT VALDEZ** 海岸沿いに広がる石油工業地帯。見通しが比較的よく、固定武装やビークルが数多く使用できる。

**ATACAMA DESERT** 四方を海に囲まれたアメリカの拠点。視界が開けており、中央の拠点を巡って激しい攻防が繰り広げられる。

**LAGUNA PRESA** ダムをせき止めて造られた谷と村々が戦場。高い木々や草に隠れることで、敵に気づかれずに近づける。

### PANAMA CANAL



▲もともとは海に面した工業港。数週間に及んだ戦いで施設のほとんどが瓦礫と化し、移動が困難だ。

### WHITE PASS



▲雪の中にたたずむ小さな村。周りが森で囲まれ、視界はそれほどよくない。

### LAGUNA ALTA



▲起伏のある丘が多く、視界の広けた場所が少ないのが特徴。奥の高い建物にはUAVが置いてある。

# 4つの兵科とランク（階級）を理解しよう！

マルチプレイヤーでは突撃兵、工兵、衛生兵、偵察兵の4つの兵科から1つを選んで出撃する。兵科によって装備している武器などが異なり、戦場での役割が違ってくるため、兵科は戦況や味方の兵科などを確認して選択しよう。また、各プレイヤーには階級が定められている。階級は戦場で活躍することで少しずつ上がり、階級が上がれば豪華な勲章が手に入るほか、新しい武器が使えるようになる。

## 4つの兵科

### 突撃兵

**最前線で戦う勇敢な兵科**

どの距離でも戦えるアサルトライフルや、高い威力のグレネードランチャーを使って戦う兵科。弾薬キットを使えば、いつでも弾の補充ができる。ただし、高火力の爆薬がないため装甲車などに対して手も足も出ないことも。

### 工兵

**戦車戦のエキスパート**

ロケットランチャーや対戦車地雷を持ち、敵のビークルを壊すことに長けた兵科。また、インパクトレンチで味方車両の耐久力を回復できる。メイン武器のマシンガンには消音効果があり、発砲音で敵に気づかれにくい。

### 衛生兵

**傷ついた仲間を癒せる戦場の医師**

回復キットを使って、味方の体力を素早く回復できる唯一の兵科。また、除細動器を使って、倒された仲間の蘇生が可能になる。蘇生された味方はその場に体力全快で復帰できるので、衛生兵がいると前線の維持がラクになる。

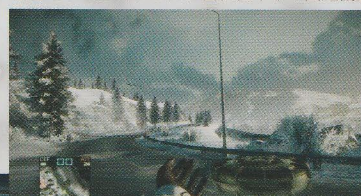
### 偵察兵

**遠距離から敵を打ち抜く狙撃手**

スナイパーライフルを使って、やっかいな敵を遠くから排除するのが仕事。また、迫撃砲の発射を要請することができるので、敵の戦車や家屋などの破壊もお手のものだ。ただし、ライフルによる近距離での撃ち合いには弱い。

## ポイントをためて武器をゲット

「マルチプレイヤー」で最初から使える武器は少ない。しかし、それぞれの兵科を使って戦場で活躍（敵を倒す、旗を奪取するなど）することで得られるポイントをためると、兵科ごとの武装が少しづつ解除されていく。また、各種装甲車や固定機銃などの兵器にもポイントがあり、一定以上たまればさまざまなカスタム技能が入手可能だ。兵科ごとに必要なポイントと解除される武装は下の表にまとめておいたので、チェックして戦いに生かそう。



▲工兵の対戦車地雷は、戦車すら1発で破壊できるほどの威力を秘めており、防衛で大活躍する。



◀衛生兵の除細動器があれば、倒された味方の復活が可能に！ 敵に当てれば一撃で倒すこともできる。

## アンロックデータ一覧

各兵科で武器や技能が解除されるスコア（ポイント）を示した表。上段は技能や武器名、下段は必要なポイントや階級だ。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 突撃兵 | 武器 | AEK-971（初期装備） | XM8 プロトタイプ（アサルトスコア3000） | F2000 アサルトライフル（アサルトスコア8000） | STG.77 AUG（アサルトスコア20000） | AN-94 ABAKAN（アサルトスコア28000） | M416（アサルトスコア35000） | M16A2（アサルトスコア47000） |
| | ガジェット | 40mm グレネード（初期装備） | 40mm スモークランチャー（アサルトスコア5500） | 40mm ショットガン（アサルトスコア11000） | — | — | — | — |
| | 特殊技能 | レッドドットサイン（アサルトスコア14000） | 4倍ライフルスコープ（アサルトスコア17000） | アサルトライフルトレーニング（アサルトスコア24000） | — | — | — | — |
| 工兵 | 武器 | 9A-91 AVTOMAT（初期装備） | SCAR-L カービン（工兵スコア2500） | XM8 コンパクトモデル（工兵スコア6500） | AKS-74U KRINKOV（工兵スコア16000） | UZI（工兵スコア26000） | PP-2000 AVTOMAT（工兵スコア32000） | UMP-45（工兵スコア43000） |
| | ガジェット | 修理ツール（工兵スコア1000） | RPG-7（初期装備） | M2 カールグスタフ AT（工兵スコア8700） | M136 AT4（工兵スコア19000） | 対戦車地雷（工兵スコア4400） | — | — |
| | 特殊技能 | レッドドットサイン（工兵スコア11000） | 4倍ライフルスコープ（工兵スコア13500） | 短機関銃トレーニング（工兵スコア21500） | — | — | — | — |
| 衛生兵 | 武器 | PKM 軽機関銃（初期装備） | M249 分隊支援火器（衛生兵スコア3300） | 88式軽機関銃（衛生兵スコア8600） | M60 軽機関銃（衛生兵スコア25000） | XM8 軽機関銃（衛生兵スコア34000） | MG36（衛生兵スコア42000） | MG3（衛生兵スコア57000） |
| | ガジェット | 衛生兵装備（衛生兵スコア1400） | 除細動器（衛生兵スコア5800） | — | — | — | — | — |
| | 特殊技能 | 衛生兵装備（回復グレードアップ）（衛生兵スコア12000） | レッドドットサイン（衛生兵スコア15000） | 4倍ライフルスコープ（衛生兵スコア18000） | 衛生兵装備（射程グレードアップ）（衛生兵スコア21000） | 軽機関銃トレーニング（衛生兵スコア28000） | — | — |
| 偵察兵 | 武器 | M24 スナイパーライフル（初期装備） | 88式スナイパーライフル（偵察兵スコア2200） | SV98 SNAIPERSKAYA（偵察兵スコア6000） | SVU SNAIPERSKAYA ショートモデル（偵察兵スコア15000） | GOL スナイパーマグナム（偵察兵スコア21000） | VSS SNAIPERSKAYA スペシャル（偵察兵スコア26000） | M95 スナイパーライフル（偵察兵スコア34000） |
| | ガジェット | C4 爆弾（初期装備） | モーションセンサー（偵察兵スコア900） | 迫撃砲要請指示器（偵察兵スコア4000） | — | — | — | — |
| | 特殊技能 | 4倍ライフルスコープ（偵察兵スコア8000） | 12倍高性能スコープ（偵察兵スコア10000） | レッドドットサイン（偵察兵スコア12500） | 狙撃用スポッティングスコープ（偵察兵スコア17000） | — | — | — |
| 共通 | 武器 | M9 ピストル（初期装備/サブ） | WWⅡ M1911 45口径（初期装備/サブ） | MP-443 GRACH（必要ランク:三等軍曹Ⅱ） | MP-412 REX（必要ランク:曹長Ⅰ） | トレーサーダーツガン（初期装備/サブ） | M93R バースト（必要ランク:先任曹長Ⅰ） | WWⅡ M1A1 トンプソン（初期装備/メイン） |
| | | 870 コンバットショットガン（必要ランク:特技兵Ⅲ） | サイガ20K セミオート（必要ランク:三等軍曹Ⅲ） | SPAS-12 コンバットマガジン（必要ランク:先任曹長Ⅱ） | M14 MOD 0 HNHANCED（必要ランク:先任曹長Ⅲ） | — | — | — |
| | | USAS-12 フルオート（必要ランク:准尉Ⅰ） | NEOSTEAD 2000 コンバットショットガン（必要ランク:准尉Ⅱ） | G3（必要ランク:准尉長Ⅱ） | WWⅡ M1ガーランド（ベテラン専用） | — | — | — |
| | ガジェット | 手榴弾（初期装備） | コンバットナイフ（初期装備） | — | — | — | — | — |
| | 特殊技能 | 軽量戦闘装備（伍長Ⅰ） | 弾薬用ヒップパック（必要ランク:伍長Ⅱ） | グレネードベスト（必要ランク:伍長Ⅲ） | セラミックボディーアーマー（必要ランク:二等軍曹Ⅰ） | — | — | — |
| | | マグナム弾（必要ランク:二等軍曹Ⅱ） | 爆破アップグレード（必要ランク:准尉Ⅲ） | 爆弾用レッグポーチ（必要ランク:准尉長Ⅰ） | 12ゲージスラッグ弾（必要ランク:三等軍曹Ⅱ） | — | — | — |
| | | 電子戦パッケージ（初期装備） | 装甲アップグレード（初期装備） | 弾頭アップグレードパッケージ（ビークルスコア3600） | 拡張ショットガンマガジン（必要ランク:二等軍曹Ⅲ） | — | — | — |
| | | クイックリロードパッケージ（ビークルスコア5000） | 煙幕パッケージ（ビークルスコア6500） | 高性能光学照準パッケージ（ビークルスコア8000） | 搭載兵器パッケージ（初期装備） | — | — | — |

# マルチプレイヤーで使えるビークル

「マルチプレイヤー」では、21種類のビークルを利用できる。ただし、これらはどの戦場でも使えるわけではなく、場所や陣営によって置いてある兵器が変わってしまう。ビークルは一度壊されても一定時間が経てば自動に復活するので、最前線でフル活用しよう。また、敵陣営にあるビークルにも乗ることができる。敵兵器をろかくできれば、敵の戦力を減らしつつ自軍を有利にできるので狙ってみよう。

### 軽装甲車 機動力が高く運搬に最適な乗り物

四輪駆動車やバギーなどの軽装甲は移動速度が速く、前線に素早く出撃できるのがウリ。装甲は薄いので敵の攻撃には注意しよう。



◀上部の機銃による攻撃が可能な4輪駆動車。ある程度の装甲があるので、銃撃なら少しは耐えられる。



▶小回りが効く4輪バイクは、車両中最速。ただし、攻撃手段がないので敵との遭遇は避けるのが無難だ。

### 戦車 強力な主砲を持つ陸戦の主力

機動力は低めだが、圧倒的な火力で敵を蹴散らせる兵器。歩兵の銃撃や手榴弾程度ではびくともしない装甲を誇る。



▲ロシアの主力、T90R。主砲は連射不可能だが、そのぶん一撃の威力に勝る。

### ヘリコプターなど 空から敵を攻撃でき輸送もこなす兵器

空の高い位置から地上を掃射できる兵器。重装甲車なみの火力を持ち、空にいるため相手の反撃を受けにくいのが特徴だ。



▲UAVは無人ながら誘導ミサイルによる車両破壊と、機関銃による対人攻撃が可能。攻撃能力が高い。

### ボートなど 目的地へ素早く移動できる海上の足

海に面した戦場で活躍するのがボート。高速移動可能な水上バイクと、グレネードランチャーを搭載した小型偵察用ボートの2種類がある。



▲グレネードランチャーは弾数無限で連射可能。水上から敵の拠点を蜂の巣にできる！

### 固定砲台 拠点に備えられたさまざまな支援火器は対人、対兵器両方に有効

固定砲台はその名のとおり、移動できないぶん、高い火力があり照準の安定性が高い。機関銃はヘリや軽装甲車に有効で、誘導ミサイルはあらゆる兵器を鉄クズに変える。





◀▲どの戦場にも1つは置いてある固定砲台。機関銃は連射力が高く軽装甲車やヘリ、UAVの撃墜を狙いやすい。誘導ミサイルは、装甲の厚い戦車でさえ数発当てれば撃破可能だ。

# プレイインプレッション

『バトルフィールド』シリーズといえば、やはり全世界のプレイヤーたちと一緒に同じ戦場を駆けめぐるマルチプレイがウリ。見ず知らずの人と同じ目的のために協力したり、敵対したりすることで「シングルプレイヤー」モードとは違った、さまざまな戦争ドラマが体験できる。今回はライター1号がマルチの世界をプレイ＆レポート！

### 今回プレイしたルールは？

・ゲームルール：「ラッシュ」モード
・ステージ：「すべて」
・ハードコアモード：「いいえ」



## 防衛といえばやっぱり工兵！敵戦車を完封すべく地雷を撒きまくる

AとBの2つのM-COMを巡る攻防が熱い「ラッシュ」に参加しました。私は防衛側でスタートです。今回のマップはVALPARAISOだったため、敵軍のみ戦車や戦闘ヘリが使えるという泣きたくなるような状況です。しかし、どんなときでも戦い抜いてこそ、一流の兵士というもの。とりあえず、最初は工兵になり自軍の拠点前にAT MINE（対戦車地雷）をばら撒きます。幸い敵基地から味方基地までの道のりは狭く、脇道がないため地雷を撒く場所に迷うことはありません。しかし5つの地雷を撒き終わったところで、ちょうど敵のM3A3戦車と遭遇して死亡してしまいました。再出撃後はM3A3の様子を見に行くと、すでに味方に撃破されたあと……。

特にやることがなくなったので、茂みの多い味方拠点前を探索。こういう場所には偵察兵が隠れていることが多いので、慎重に行動します。案の定、偵察兵が1人いたので、メイン武器のSMGで倒しました。ついでに地雷も撒き直し……というところで、自軍拠点からけたたましい警報が！　A地点のM-COMに爆弾が設置されてしまったようなので、急いでA地点に向かいました。現場に着くと、敵の気配はなし。どうやら仕掛けた敵は味方が倒したようです。しかし、爆弾の解除がまだだったので素早く建物に入り、解除ボタンを長押し。解除中に偵察兵に頭を撃ち抜かれないかとヒヤヒヤしましたが、



▲敵の通り道に地雷を置いておくだけで、気づくと高ポイントをゲット！　これがあるから工兵はやめられません。

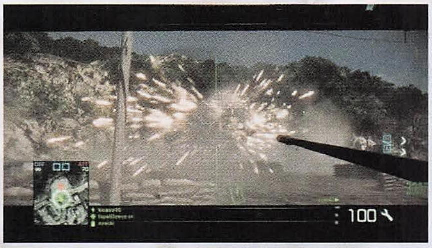
なんとか無事に解除できました。ここでミニマップを確認するとA側の守りが手薄な感じだったので、そのまま守備につくことに。Aの前の小屋から拠点前を見張っていると、味方が敵にナイフキルされるというショッキングな場面に遭遇！　なんとか敵は倒したものの、キルされた仲間は帰らぬ人に……。こういう場面では、私が衛生兵だったらと、少し悔やんでしまいます。しかし、私は工兵。味方のカタキは地雷でうつ！　とばかりに、地雷を撒きまくるのでした。実は、地雷は5つしか設置できず、最初に置いたものはどこかへと消えてしまうのですが、このときの私はそれを知るよしもありません。

A側から進入する敵を2人ほど排除したところで、今度はB地点のM-COMからSOS発信が！　急いで現場に駆けつけたものの、そこには数名の仲間によって爆弾が解除されるM-COMの姿がありました。どうやら私の出番はないようなので、再びA前の防衛を担当します。と、ここで今度はAのM-COMからサイレンが！　私がBにうつつを抜かしている間に、いつのまにか敵兵によってAのM-COMに爆弾が仕掛けられてしまったようなのです。敵兵恐るべし！　素早くAに向かったおかげで、なんとか爆弾は解除できたのですが、そのあとすぐに、上空を旋回するAH60戦闘ヘリによって倒されてしまいました。しかも再出撃を待つ間にBのM-COMが破壊されたあげく、上空を飛び回るヘリによって基地は丸裸に！　そうこうしているうちに、AのM-COMも破壊されてしまい、後退をよぎなくされてしまうことに……。

## 劣勢の味方を立て直すべく秘策を試みるも……？

次の拠点では敵の侵攻が速いうえ、敵攻撃ヘリの操縦士の援護がうまく、あっという間に2つのM-COMを失うことに。しかし、私はここでふと、とある作戦を思いつき、実行に移すことにしました。

味方の拠点が後退すると、1つ前まで自分たちが使用していた場所が敵の拠点になります。そこでまず、味方の拠点が後退する前に再出撃しておき、敵に見つかりにくい場所に隠れておきます。拠点が移動して、今いる位置が敵の拠点になってもしばらく待機し、機会をうかがいます。そして、敵の戦車が再出現したのを確認したら、ダッシュで移動。戦車を奪って、味方の拠点まで逃げるのです。敵の戦車がこちら側にある限り、相手はその戦車を使えなくなるため、敵の戦力は大幅に低下。こちらは戦車で敵を撃破できるため、まさに一石二鳥の作戦です。さっそく試してみたら見事成功。盗んだ戦車で走り出した私は、そのまま味方拠点の奥まで逃げ切ったのでした。と、ここまではよかったのですが、敵の迫撃砲や



▲戦車を盗んで行くついでに、敵のヘリを攻撃して破壊！　やるほうは爽快ですが、やられたほうはかなりの屈辱かも？



▲戦車での戦果は、操縦士たちみんなで共有します。ただし、破壊されたときの運命もまた共有なので、逃げ遅れには注意を。

ロケットランチャー、果てはヘリの攻撃によって戦車は瞬く間に破壊され、再び敵の手の中に。結局そのまま押し切られる形で再び拠点を失った私たちは、3つ目の拠点でも敗退。ついに最後の防衛戦を迎えるのでした。

最後の防衛戦でも、私のやることはあいかわらず地雷を撒くこと。対戦車兵器の乏しい我が軍が勝つには、敵の戦車が拠点に進入するのを未然に防ぐことが絶対条件なのです。味方拠点の前の道に地雷をポイポイと置いていると、前方から敵が出現してあっという間に倒されてしまいました。どうやら敵の先行部隊が、こちらの足並みが揃う前に突入してきたようです。素早く再出撃してA側を見張っていると、先ほどの敵が移動している姿が見えたので、後ろから襲いかかり、奇襲に成功。しかし、喜ぶヒマもなく、BのM-COMに爆弾が設置されてしまいました。すぐさま防衛に向かうのですが、直後にAのM-COMにも爆弾が設置されてしまい、味方拠点は大混乱に陥ります。私もBのM-COMの爆弾解除に向かいますが、なだれ込んできた敵に倒されてしまってBの防衛に失敗。その後Aを目指しますが、時すでに遅く目の前で爆発してしまいゲームセット。敗北してしまいました。




▲敵の攻撃によって黒煙の上がる街が悲しい敗北画面。敵の連携がうまく、後半は押し込まれるだけだったのが悔やまれます。

### 今回の戦果

ゲームプレイ時間は25分ほどで、工兵スコア2,250、ビークルスコア240、アワードスコア1,900、合計4,390ポイントを獲得。入手したスキルは、戦闘技能、上級戦闘技能、爆発物技能、対ビークル技能、短機関銃技能、キルアシスト、XMB シルバースター、M-COMディフェンダーの8種類でした。ポイントは全体で4位とかなりの好成績。地雷を使って敵の戦車を壊すと、180以上のポイントがもらえたのが大きかったですね。

### 注目ポイント 拠点に残って後ろから敵を突け！

敗走時に味方の拠点に残ることで、拠点移動と同時に敵の拠点を襲撃することができる。防衛側のプレイヤーでのみ可能なこの戦法は、やっかいな敵の偵察兵を後ろから倒したり、敵の持つ強力な兵器を奪って利用したりと、成功すればかなりの効果が期待できる。ただし、敵を攻撃する際に発見される可能性が高くなるので注意。兵器奪取が目的のときは無防備な敵兵がいても攻撃をがまんして、通り過ぎるのを待つことも重要だ。逆に、攻撃側のプレイヤーは味方の拠点だからといって安心しないように。特に拠点が変更されたときは、一度周囲を歩いて敵がいないか確認しよう。偵察兵のモーションセンサーや、ビークルの電子戦パッケージなら素早く敵を見つけられるので、これらも活用したい。

一騎当千

# 無双列伝

## ～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～

真・三國無双 MULTI RAID 2

●真・三國無双 MULTI RAID 2
●￥5,040(税込) ●コーエー ●プレイ人数：1～4人

**三国志の常識を覆す天下無双のマルチプレイアクション『マルチレイド』。史実の枠を飛び越え、新たなる次元へと突入したシリーズの物語をより深く理解するため、特別企画がついに始動する！『真・三國無双』シリーズファンも必見だ!!**

## 第1回テーマ 『無双』シリーズの革命児『マルチレイド』の物語とは？

これまでの『真・三國無双』シリーズとは、ひと味違う新たなシリーズ展開を見せる『マルチレイド』。本企画では、物語を史実とゲームの両面から考察し、登場武将達の関係性および魅力に迫っていく。第1回となる今回は、呂布と項羽をピックアップしていこう！

### 呂布の史実 三国志史上、最強とうたわれた豪傑

勇猛さで知られる武将として、三国志を扱った物語ではしばしば最強として描かれる傑物。上官の丁原を暗殺したことを皮切りに、父子の契りを結んだ董卓を謀殺するなど、裏切りと放浪の人生を送ることになる。最後は曹操に捕えられて寝返ろうとするが、劉備の助言を受けた曹操によって処刑された。

「人中に呂布あり、馬中に赤兎あり」(魏書、呂布伝)



字は奉先。類いまれなる腕力と武力を誇り、愛馬の赤兎とともに戦場を鬼神のごとく駆けたといわれている。史実では比較的早い段階で舞台から退場するが、そのインパクトはすさまじく、本作では最後の敵を務めることになる。

その姿、鬼神の如く乱世を駆けた飛将

武将File No.01

# 呂布

### 真・三國無双 MULTI RAID 戦いへの飽くなき渇望から死の運命も乗り越えた暴将

本作における呂布は、戦いへの執着に取りつかれた暴虐の武将としてその存在が描かれている。戦いに対する渇望から死すらも乗り越えた呂布は、人知を超えた力を得て同盟を締結した無双軍と対立。戦いの末、討ち取られる。

「わざわざ葬られに来たか！」

### 1 真・三國無双 MULTI RAID とは？ 「覚醒」した武将が繰り広げるまったく新しい「三国志」の物語

『マルチレイド』は「覚醒」と呼ばれる力でパワーアップした武将達による、新たな『真・三國無双』シリーズだ。「武幻」システムで武将を強化したり、メインとサブの武器の持ち替えができたりと、遊び方の幅も広い。また、敵も武将だけでなく巨大な武装拠点が登場するようになり、より迫力のある戦いが楽しめるようになった。

### 登場勢力相関図

**呂布と他軍**

太平道の教祖・張角や後漢末期の悪臣・董卓など、三国に属さない勢力。本作では、三国統一後に、力への衝動に支配されよみがえった呂布を討つことが最終目的となる。



呂布

貂蝉 → 結託

| |
|---|
| 董卓 |
| 袁紹 |
| 張角 |

**魏軍**

機知と権謀に富んだ傑物・曹操によって打ち立てられた王朝。華北を支配し、三国のなかでも最大の勢力を誇る。曹操の覇道を実現するため呉・蜀と対立を深めた。



君主 曹操

臣下

| | |
|---|---|
| 夏侯惇 | 張郃 |
| 典韋 | 曹仁 |
| 夏侯淵 | 許褚 |
| 徐晃 | 曹丕 |
| 司馬懿 | 甄姫 |
| 張遼 | |

**呉軍**

江東の虎の異名を持つ孫堅が長江流域に打ち立てた王朝。名門の孫家が武将達を率い、孫呉による天下の統一を目指して、魏および蜀と衝突を繰り返すこととなる。



君主 孫堅

臣下

| | |
|---|---|
| 孫尚香 | 孫策 |
| 陸遜 | 凌統 |
| 周泰 | 甘寧 |
| 黄蓋 | 呂蒙 |
| 周瑜 | 孫権 |
| 太史慈 | 小喬 |

**蜀軍**

漢王朝の末裔を名乗る仁義の士・劉備と、彼に敬服した志士達が集う勢力。三国のなかでは一番の小国ではあるが、名軍師・諸葛亮をはじめ人材が充実している。



君主 劉備

臣下

| | |
|---|---|
| 趙雲 | 関平 |
| 馬超 | 諸葛亮 |
| 関羽 | 黄忠 |
| 魏延 | 龐統 |
| 張飛 | 月英 |

### 物語 呂布を討ち取るべく英傑が一堂に会する！

物語は、魏・呉・蜀それぞれの史実にそったエピソードが展開。選んだ勢力ごとに、別々の物語が展開していく。ただし、史実とは大きく異なる点として、魏・呉・蜀のどれかの勢力が三国を統一したあと、暴虐によって大陸の平和を脅かす呂布が復活。猛威を振るう彼を討伐するため、決戦を挑むことになる。

平和が戻り、物語は『真・三國無双 MULTI RAID 2』へ

# 項羽

**一騎当千の武勇を誇る西楚の覇王**



武将File No.02

秦代末期の混乱期において、頭角を現した楚の人物。単騎での武勇に優れていたが、気性が荒く人心をつかむことができず、宿敵・劉邦に敗北を喫する。本作では始皇帝によって現世へとよみがえり、大陸に戦乱を巻き起こすが……。

## 真・三國無双 MULTI RAID 2 とは？

## いにしえの英雄・項羽が三国武将と激突！

一定時間武器を強化する「武器オーバードライブ」など、新要素を搭載した最新作が『真・三國無双 MULTI RAID 2』だ。本作では項羽と対立する「覇王編」と、黄泉と敵対する「妖仙編」の2つのストーリーが楽しめる。今回は「覇王編」にスポットを当てよう。

### 登場勢力相関図

覇王編

**項羽軍**

秦の始皇帝により、現世へと転生した項羽が率いるいにしえの軍隊。かつての「楚漢戦争」の名将達が名を連ねている。時を超えて転生した彼らは魏領を蹂躙し、無双軍と激突するが……。







虞美人 ←→（愛人関係）項羽 ←（復活させる）始皇帝

×

**連合軍**

「三国鼎立」によって同盟を結んだ三国の連合軍。主に魏と呉によって構成されており、魏領を奪還するため、項羽達に反旗をひるがえす。



君主 曹操



君主 孫堅

| | | | |
|---|---|---|---|
| 夏侯惇 | 周瑜 | 小喬 | 関平 |
| 典韋 | 呂蒙 | 関羽 | 龐統 |
| 夏侯淵 | 黄蓋 | 張飛 | 貂蝉 |
| 曹丕 | 凌統 | 馬超 | 孟獲 |
| 甄姫 | 孫権 | 黄忠 | |

※ほかの武将達は「妖仙編」で多数登場する。

### 項羽の史実　秦の滅亡に加担し、劉邦と天下を争った覇王

楚の出身で「陳勝・呉広の乱」をきっかけに挙兵。のちに蜂起した劉邦らとともに、始皇帝亡きあとの秦を滅ぼすため進軍する。秦滅亡後、西楚の覇王を名乗った項羽は、劉邦率いる漢軍と天下を決するべく激突。だが、劉邦の人徳によって集まった武将達に敗北を重ね、最後には首を切って自害した。下の文は、始皇帝を見たときに項羽が言い放った一言。彼の才気を示す文句といわれている。

**エピソード　鴻門の会**

項羽と劉邦が決定的な対立に至る前、項羽とその配下達が宴の席で剣舞に見せかけて劉邦を暗殺しようとした事件。張良に恩がある項羽の叔父・項伯をはじめとする武将達が、さまざまな方法で暗殺を防ぐという「史記」のなかでも有名なエピソードである。

**エピソード　四面楚歌**

「垓下の戦い」において劉邦に敗れた項羽は、漢軍の陣営から楚の歌が流れてくるのを聞き、故郷である楚が漢に平定されたと考えて敗北を悟る。ここから、楚軍の置かれていた状況のように周囲が敵ばかりになった状態を「四面楚歌」と呼ぶようになった。

「彼、とって代わるべし」（史記）

### 物語　よみがえった項羽と魏・呉の連合軍が対決!

三国の英雄達によって呂布は討ち取られ、大陸には束の間の平和が訪れていた。だが、そんな安穏を破るかのごとく、秦の始皇帝が始皇帝廟より復活。その強大な魔力を用いて、西楚の覇王・項羽と、その想い人である虞美人を現世へとよみがえらせる。そして、魏領に侵攻した彼らを打倒すべく、曹操のもとに集った三国の英雄が立ち上がるのであった。

### 真・三國無双 MULTI RAID 2　愛する虞美人とともに失った夢を追い求め戦場を飛び回る西楚の覇王

項羽は、2つに分岐するストーリーの1つ「覇王編」に登場する強敵。始皇帝の魔力によって復活し、彼の計画に賛同するかのごとく戦列へと加わるのだが……。本作でも史実のように、想い人の虞美人を戦場へと同伴させ、楚国再興の宿願を胸に魏・呉領へと進軍した。なお、項羽は史実での鬼神のごとき強さを再現するかのように、常に覚醒状態が維持されたままになるという特異なボス。単騎で集団と渡り合うその姿は、まさに「史記」の時代の再現といえる。仲間とともに撃破を目指そう！

「頃合いだ……覇王の戦を見せてやろう！」

## 夏侯惇 夏侯淵 の Let's 覚醒わっしょい!

『マルチレイド』を楽しむなら、なんといってもマルチプレイ。実際にマルチプレイを体験した二人組が、その魅力を実況する！




夏侯惇&夏侯淵ブラザーズ
『マルチレイド』の楽しさを伝えるべく立ち上がった義兄弟。性格はフィクションです。

### 第1回　兄者とLet'sマルチプレイ！

**夏侯惇**：うおおぉぉ、項羽に勝てんぞ夏侯淵！
**夏侯淵**：あいかわらず下手だな兄者は。だが安心してくれ。そんなときは「インフラストラクチャーモード」でみんなと協力すればいいんだぜ！　無線LAN環境があれば、日本中のヤツラとマルチプレイできるから兄者でも安心だな。
**夏侯惇**：バカ者。この時代に無線LAN環境などあるか！
**夏侯淵**：なんで、そんなとこだけ時代考証に忠実なんだよ。だったら、アドホックモードでプレイすればいいんじゃねえか？　この夏侯妙才さまが一緒につきあってやるぜ！
**夏侯惇**：おう、頼むな（なんで偉そうなんだ？）。
**夏侯淵**：よーし、じゃあまずはスタートボタンでメニュー画面を開き、マルチプレイを選んでくれ。「アドホック」から都市番号を選べば、俺のキャラが表示されるはずだぜ。ま、今回は1番を選んどくからそこに入ってくれればいい。
**夏侯惇**：よし入ったぞ。で、このあとはどうするんだ？
**夏侯淵**：クエストは俺が受けといたから、メニュー画面で「クエスト参加」を選べば一緒に合戦に行ける。
**夏侯惇**：なるほど。今回は「陳留攻防戦」をやるんだな。
**夏侯淵**：よし、では「計略」を選んで始めるとするか。
**夏侯惇**：では、俺が先行しよう！　うお、やべえ死ぬぅ！
**夏侯淵**：あ、兄者。今、助けるから落ち着くんだ！
**夏侯惇**：おお、あっという間に傷が癒えていく……。
**夏侯淵**：○ボタン長押しで、味方の体力を回復できるんだ。マルチプレイでは、ちゃんと味方を回復させないとな。
**夏侯惇**：なるほど、では先に行くぞ。うぉぉ、死ぬぅ！
**夏侯淵**：だから、協力しなくちゃだめなんだってば！
**夏侯惇**：ふう、項羽を発見したぞ。くらえ「無双乱舞」！
**夏侯淵**：あ、待った。俺も合わせるぜ。「無双乱舞」！
**夏侯惇**：ん、いつもよりもスゴイ効果の乱舞が出たぞ!?
**夏侯淵**：そいつは「激・無双乱舞」だ。ほかのキャラと一緒に無双乱舞を出すと発動する強力な切り札だぜ。
**夏侯惇**：なるほど。しかし「インフラストラクチャーモード」だと、タイミングを合わせるのが難しくないか？
**夏侯淵**：そういうときは「共闘武将への指示コマンド」を活用してみるといいぜ。「了解」の返事もできるしな。お、項羽がそっちいったぜ。チャンスだ兄者！
**夏侯惇**：うおりゃ！　……ふう、おまえのおかげでなんとか項羽に勝てたな。ん？　「コミュニティポイント」とかいうのが手に入ったが、これはいったいなんだ夏侯淵？
**夏侯淵**：そいつをためると、隠しキャラへの転生が可能になったり「交易所」の品揃えが増えたりするんだ。
**夏侯惇**：なるほど、つまりマルチプレイはやればやるほどお得というわけか。よーし、もっと遊ぶぞ！　いいな!?
**夏侯淵**：いいけどさ。今度はちゃんと協力してくれよ？

**ハミダシ 惇兄コラム**



マルチプレイを使った遊びは、クエストだけじゃないぞ。例えば「武将交換」を使うと、プレイヤー同士で武将を交換して、効率よく武将を育てることもできる。交換している間は共闘武将として連れて行くことができるから「俺の武将はおっさんばっかりで花がねえ！」っていう奴は武将交換で借りとくと、自分でも獲得しやすくなるからオススメだ。それと、自作したクエストの交換も可能だぜ。欲しい素材が出るクエストを作って一緒に遊ぶっていうのもいいかもな。

電撃ゲームス旅団ページ第7回!

# 今号はレベル76以降のサポートジョブを大予想!?

# FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

今後のバージョンアップでレベルキャップが徐々に開放され、最終的にレベル99になると発表された! ということで、かなり気の早いサポートジョブ考察をお届け!



| ファイナルファンタジーXI | | |
|---|---|---|
| 発売中(2002年5月16日発売) | ¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込) | |
| MULTI | ジャンル | RPG(MMORPG) |
| | メーカー | スクウェア・エニックス |
| | 備考 | オンライン専用 |

冒険 協力

## 今号の記事に登場する旅団員

名前…Peabrry
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ75/忍者37
サポで「クイックドロー」が使えるとしたらシーフとしてはおもしろい展開が期待できそう。やるか!

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…青魔道士75/忍者37
モンク、ナイト、忍者、青魔のサポジョブを考えるだけで、も～大変。そもそも最初にどれを99にしよう…。

名前…Bros
種族…ヒューム(♂)
職業…狩人75/忍者37
サポートジョブ用にレベル49まで育てるとAFはすぐ目の前。勢いでレベル60まで上げてしまいそう……。

名前…Haruku
種族…エルヴァーン(♂)
職業…青魔道士75/忍者37
レベルキャップが開放されたら一挙にレベルを上げきってしまいそうな自分が怖い、今日この頃です。

名前…Intcity
種族…エルヴァーン(♀)
職業…忍者75/戦士37
サポジョブが軒並み37で止まってるので、まずはサポ上げです。その前に先立つモノを用意しないと……。

名前…Yukarino
種族…ヒューム(♀)
職業…吟遊詩人75/白魔37
吟遊詩人のサポートジョブ。「エボカーロール」解禁で、コルセアの有用性アップ? 新たな定番かも!?

# レベルキャップ開放 レベル99で全ジョブをサポートジョブにしたらどうなる? 大考察

ちょー気の早い

じつに約6年半ぶりとなるレベルキャップ開放! 今号では今後のサポを大妄想!

**団長**:きますよ、きますよ! レベルキャップの開放が。

**Osho**:これは、まさに意表をついた発表でしたな。

**Yukarino**:うれしい半面、サポートジョブも上げないとならなくて大変ですね。私のかばん事情も(笑)。

荷物が一杯で、サポ用の装備の準備に苦労する人は多そうね～。

**Intcity**:レベルキャップがレベル99と大幅に引き上げられると、サポートジョブの選択も変わりますね。

そこで、今回はレベルキャップが99になったときのサポートジョブ考察を4ページにわたって大特集ですぞ。

**Bros**:サポートジョブよりも、私はレベル99までに必要な経験値が気になるんですが……。

**Haruku**:そのへんの気になる数字も、現在の取得経験値テーブルをもとに予想してみたりしています。

ちなみに今回の内容は予想とか、気の早い妄想でできているので、期待する程度で読んでください(笑)。

旅団パラダイスでも、未発表18ジョブのジョブエモーションの予想などをやってみました(笑)。

### Check レベルキャップはいくつに?

2月28日の「ヴァナ★フェス2010」で発表され、最大の話題を呼んだレベルキャップの開放。レベル75以上のレベルキャップの開放は、ジョブバランスが難しいと言われていただけに、慎重に行われると予想される。なお、気になる開放の時期は、初夏にレベル80までの5レベルが開放され、順次バージョンアップにあわせてレベル99まで開放していくとのこと。

## 戦士 アビリティは少ないが優秀なことに変化なし

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| アグレッサー(ア) | 90/45 | 命中率アップ、回避率ダウン |

**考察** サポートジョブを戦士にしたとき新しく使えるようになるアビリティは、レベル90での「アグレッサー」のみ。しかし、レベル75の時点でダブルアタックや「挑発」、「バーサク」といった優秀なジョブ特性&アビリティがそろっているので、盾役を務めることの多いナイトや忍者のサポートジョブとしては、今後もゆるぎないものになりそう。また、攻撃力を高めたい場合のアタッカーのサポートジョブとしても優秀なジョブである。

戦士は使い勝手のいいアビリティとジョブ特性がそろっていて、前衛のサポートジョブの基本としても優れたジョブですね。

レベル90で使えるようになる「アグレッサー」のほかは、「リタリエーション」とメリットポイントで覚えるアビリティ&ジョブ特性のみになりますな。

そうなると、戦士はレベル76以降で修得できるアビリティの追加が一番ありそうなジョブかもしれませんね。

## モンク 「気孔弾」をほかのジョブでも使える?

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| モクシャ③(特) | 80/40 | 相手に与えるTPを減らす |
| 気孔弾(ア) | 82/41 | 気孔弾を敵にぶつけて攻撃する |
| かまえる(ア) | 90/45 | カウンターする確率がアップ、防御力大幅ダウン |
| マーシャルアーツ④(特) | 92/46 | 格闘の攻撃間隔が短くなる |

**考察** レベル76～99のサポートジョブとして注目なのは、マーシャルアーツの4段階とモクシャの3段階目のジョブ特性。モクシャは敵を直接攻撃するすべてのジョブにとって有用。一方、マーシャルアーツはメインの攻撃手段として格闘武器を使用する、からくり士などに恩恵あり? また、「ヴァナ★フェス2010」のスライド画面による発表では、ほかのジョブが「気孔弾」を使用している画面が公開されていた。

モンクはサポートジョブとしての有用性は、ほかのジョブと比べるとじつはあまり(現時点では)ないのかもしれませんな。

マーシャルアーツの有効レベルによっては、からくり士の攻撃力の底上げにいいかもしれませんが、現時点では謎ですしね。

まあ「気孔弾」が撃てるならMNDの高い白魔道士のサポとしてどうですかね? グッピン的に言うと気分は武闘派僧侶みたいな～。格闘武器は装備できませんが(笑)。

▶「気孔弾」が使えるとしたらHNM戦などで有効かも?



▶「かまえる」もレベル90から使用可能になる?



## 白魔道士 有用な魔法が目白押し!

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| テレポルテ(魔) | 76/38 | 範囲内の資格があるパーティメンバーをルテへワープさせる |
| テレポヨト(魔) | 76/38 | 範囲内の資格があるパーティメンバーをヨトへワープさせる |
| ストナ(魔) | 78/39 | 標的の石化を治す |
| ハートオブソラス(ア) | 80/40 | 回復に特化し、回復を力とする |
| ハートオブミゼリ(ア) | 80/40 | 自身に対する禍を力に変える |
| ヘイスト(魔) | 80/40 | 標的の攻撃間隔を短くする |
| ケアルラ(魔) | 80/40 | 範囲内パーティメンバーのHPを回復。ハートオブミゼリ:回復量にボーナスを得る |
| ケアルIV(魔) | 82/41 | 標的のHPを回復 |
| テレポヴァズ(魔) | 84/42 | 範囲内の資格があるパーティメンバーをヴァズへワープさせる |
| リジェネII(魔) | 88/44 | 標的のパーティメンバーのHPを徐々に回復する |
| フラッシュ(魔) | 90/45 | 標的の命中率を短時間著しく下げる |
| プロテスIII(魔) | 94/47 | 標的の防御力をアップする |
| プロテアIII(魔) | 94/47 | 範囲内にいるパーティメンバーの防御力をアップする |
| リポーズ(魔) | 96/48 | 敵を眠らせる |

※上記以外に魔法はバウィルラ(78)、バニシュガII(80)、バブレクラ(86)が使用可能になる

**考察** レベル99で白魔道士をサポートジョブにした場合、過去を除いたテレポ系の魔法を使用できるほか、ヘイスト(レベル80以降)やリポーズ(レベル96以降)といったパーティで有用な魔法も使えるようになる。ただし、リポーズの命中率は神聖スキルに依存するため、この魔法を有効に使えるのは神聖スキルを持つナイトや赤魔道士、学者の3ジョブになるだろう。そして、気になる「ハートオブソラス」と「ハートオブミゼリ」だが、「ヴァナ★フェス2010」では、この2つのアビリティはメインジョブ保護のため、サポートジョブでは解放されないとの発表があった。

新しく使えるテレポ3種類とストナやヘイストがウリでしょうか。

とくに状態異常は、治せる人が1人でも多いほうが安全性が増しますからね。

また、リポーズも神聖魔法スキルを持つジョブにはいいかもしれません。

たしかに、闇属性の睡眠魔法が効きにくい敵はけっこういるので、リポーズがサポで使えると心強いところですね。

ただ、リポーズは魔法命中自体が高いといわれているものの、神聖魔法スキル判定なので、赤魔道士のスキル(E)だと使いこなせるかどうか心配ではありますが。




▲ストナが使えるようになれば、サポートジョブですべての状態異常が治せるようになる。




▲過去を除く、現代のすべてのテレポが使用可能に。移動は格段に便利になるだろう。

【表の見方】：(ア)…ジョブアビリティ。(特)…ジョブ特性。(魔)…魔法。(験)…契約の履行：験術。(補)…「白の補遺」使用時に使用可能な魔法／使用可能レベル……(メインのジョブレベル／サポートジョブのレベル)。なお、表外のアビリティなどにある数値は、そのジョブをサポートジョブにしたとき使用可能になるレベル。

## 黒魔道士 デジョンIIの魔法に注目

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| デジョンII(魔) | 80/40 | 標的のパーティメンバーをホームポイントへワープさせる |
| スリプルII(魔) | 82/41 | 敵を眠らせる |
| クリアマインド③(特) | 90/45 | ヒーリング時のMP回復量が多くなる |
| スタン(魔) | 90/45 | 敵を短時間行動できなくする |

※上記以外に魔法はファイアII(76)、ストンガII(80)、ブリザドII(84)、ポイズンII(86)、ウォタガII(88)、サンダーII(92)、エアロガII(96)が使用可能になる

**考察** 魔法にも黒魔道士専用とされるものが出てくる可能性は高いが、順当にいくとデジョンII（レベル80以降）とスタン（レベル90以降）が使えるようになる。スタンはレベル37の暗黒騎士でも使用できるので、サポ黒魔でも使える可能性は高い。また、サポ黒魔の場合はスリプガなども使えるので、パーティの支援でも活躍できる。

デジョンIIがサポで使えるようになるね。赤魔道士なら「連続魔」＋デジョンIIでパーティメンバー全員を一瞬でホームポイントに送れちゃう！でも、「戦術魔道書」で範囲化できないのは残念だよなぁ。

誰もが考えるネタですね（笑）。私はレベル90でスタンが使えるというのが便利だと思います。

## 赤魔道士 レベル80以降の後衛の定番サポ？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| レイズ(魔) | 76/38 | 標的の戦闘不能状態を回復 |
| コンバート(ア) | 80/40 | 現HPとMPを入れ替える |
| 魔法攻撃力アップ②(特) | 80/40 | 魔法攻撃力にボーナスを得る |
| アイススパイク(魔) | 80/40 | 氷属性のスパイクアーマーで自身をつつむ |
| リフレシュ(魔) | 82/41 | 標的のパーティメンバーのMPを徐々に回復する |
| 魔法防御力アップ②(特) | 90/45 | 魔法防御力にボーナスを得る |
| スリプルII(魔) | 92/46 | 敵を眠らせる |
| プロテスIII(魔) | 94/47 | 標的の防御力をアップする |
| ケアルIV(魔) | 96/48 | 標的のHPを回復 |
| ヘイスト(魔) | 96/48 | 標的の攻撃間隔を短くする |

※上記以外に魔法はバウィルス(78)、ウォータII(80)、バブレイク(86)、エアロII(90)、ポイズンII(92)が使用可能になる

**考察** レベル80で「コンバート」が、レベル82でリフレシュが使えるようになる。後衛ジョブにとってMPを自己回復できるようになるのは計り知れない利点だろう。また、学者の場合は「女神降臨の章」で範囲化することも可能？ さらにレベル96になるとヘイストも使用できるので、後衛ジョブの定番サポートジョブになるかもしれない。

リフレシュ、ケアルIV、ヘイストなどが使えるので、サポとしてはすばらしく便利なものになりそうです。

ただ、「コンバート」はHPとMPの変換率がメインジョブと同じ1：1で変換できるのか気になりますね。「黙想」のようにメインジョブで使った場合とサポで使った場合とで、効果に差があるアビリティもありますから。

▼「コンバート」はサポで使用が可能になることが公表されている。





▲リフレシュが全ジョブで使用可能になると、パーティ編成も楽に？

## シーフ トレジャーハンターIIが使えるように？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| かくれる(ア) | 90/45 | 敵から隠れる |
| トレジャーハンターII(特) | 90/45 | 戦利品を見つける確率が増える |

※上記以外にジョブ特性はレジストグラビティ②(80)が有効になる

**考察** レベル90で、ジョブ特性のトレジャーハンターIIの効果が得られるのが最大のウリ。また、同レベルで「かくれる」も使用可能になるので、ソロの生存確率が向上する点も見逃せない。パーティでのサポシーフの使用目的は、やはり今までどおり敵対心のコントロールがメインになるだろう。

トレハンIIはシーフとしての最大の魅力でもあるから、ここはメインジョブの保護対象だと思うんだけど。

どうでしょう。現在わかっている保護対象は全部アビリティですから、なんとも言えませんねえ。

あ、ひょっとしてこれはトレハンIII実装の前振りかもしれない!?

▼おそらく注目は、サポでトレジャーハンターIIが有効かどうかだろう。





▲「かくれる」は視覚のみで追跡してくるモンスターにのみ有効。

## ナイト 全体的に地味なイメージだが…？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| レジストスリープ②(特) | 80/40 | 睡眠に対して、少し耐性を得る |
| シェルII(魔) | 80/40 | 標的の魔法防御力をアップする |

**考察** 新しく使えるようになる魔法やジョブ特性はシェルII、レジストスリープと、ほかのジョブをサポにつけた場合と比べると地味なものばかり。現時点でもサポートジョブにナイトを使うケースはあまり見られない。レベルキャップが解放されてもその状況は変わらず、一部のジョブのソロ用のサポとして使用される程度で、特定のジョブの定番にはならないと予想される。

何というか、地味としか言いようがないですね。コレは……。

そもそも、サポとしてはそれほど有用度の高いジョブではないですからな。やはりメインとして張れるジョブということなのでしょう。

ジョブ特性のオートリフレシュ目当てでサポに、というのも一時期はありましたけど。今後はリフレシュが使えるかもしれませんしね。

## 暗黒騎士 局地戦用サポとして磨きがかかる？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| アブゾイン(魔) | 78/39 | 敵のINTを吸収する |
| アブゾタック(魔) | 90/45 | 敵のTPを吸収する |

※上記以外にジョブ特性はレジストパライズ②(80)が有効になる。魔法はバイオII(80)、アブゾデック(82)、ストーンII(84)、アブゾースト(86)、ポイズンII(92)、ウォータII(96)が使用可能になる

**考察** アブゾインは、黒魔道士など暗黒魔法スキルを持つジョブの精霊魔法の威力を上げる方法として有効になるかもしれない。しかし、一番の注目はなんといってもレベル90で使用可能になるアブゾタック。これを現在でもHNM戦などで有効な「連続魔」＋スタンと同じように使えば、モンスターの特殊技連発を封じ込める、といった戦術が可能になるかもしれない。

「連続魔」＋アブゾタックですか。魔法にもメインジョブの保護があるとしたら、使えない気がしますが。

それは、実際の発表がないとわからない部分ですから。とりあえず、サポートジョブでも使えるという仮定のお話ですね（笑）。

でも、スタンのようにもともとの魔法命中率が高くないので、スキルEの赤魔道士だとどうでしょう？

▼アブゾタックは「連続魔」との組み合わせで、NM戦で使えるようになる？





▲アブゾ系の魔法は威力の調整があるようなので、サポでも有効になる可能性も。

## 獣使い ソロ活動向きというのは変わらず？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| リザードキラー(特) | 80/40 | 爬虫類系のモンスターに対して優位に戦える |

**考察** アビリティの「ひきつけろ」がレベル90で使えるようになるが、これは「よびだす」で呼び出したペットのみ有効。サポートジョブでは使えないと予想される。なので、サポ獣使いの有用性は、やはりソロでのレベル上げの補助手段に落ち着くと思われる。ただし、「あやつる」の成功率は獣使い本来のレベルに依存するので、この点には注意したいところ。

サポートジョブを獣使いにするのは、ソロでのレベル上げの補助手段として今でも便利だとは聞くね。

それには、獣使いのレベルが十分に高い必要がありますけど。

だね。そもそも、獣使いの能力が特殊だから、普通のサポとしては使いにくいのかもしれないね。

でも今後の新アビリティしだい、というところもありますね～。

## Incityが語る レベル99までに必要な経験値はいくつ？

レベルキャップ開放と聞いて、ほとんどの人がまず気になったのはレベル99までに必要になる経験値でしょう。そこで、現状の経験値テーブルが今のままと仮定して計算すると、右表のようになります。現在のペースだと、レベル95でNEXT経験値が10万の大台を突破。そして、レベル76～99の必要総経験値はなんと1,868,000となります。ちなみに、レベル75までの必要経験値は801,350です。今まで稼いだ経験値の量の2倍強を稼ぐ必要があるんですね。しかし、186万の経験値を稼ぐのに必要な時間は1時間で平均2.5万の経験値を稼ぐ〝メリポスタイル〟のパーティで、約75時間（約3日）。そう考えると案外すぐなのかな……？　とか思えちゃったりしますね（笑）。まああくまで仮定の数値ですが、もしかするとこれより多く設定されるなんてことがあるかも？

■予想必要経験値

| レベル | 必要経験値 | 1レベルあたりの増加量 |
|---|---|---|
| 76 | 46000 | 2000 |
| 77～84 | 48500～66000 | 2500 |
| 85～92 | 69000～90000 | 3000 |
| 93～99 | 93500～114500 | 3500 |

### バージョンアップ




### レベル上げ




### Intcityの豆日記

レベルが99になった場合にキャラクターの能力で、すごいことになりそうなものがいくつかありそうだったので調べてみました。まずモンクの素手のD値ですが、現在と同じ成長が続いた場合、D45。メリットポイントを8段階振っているとD47となります。これは格闘武器と合わせるとちょっとした両手武器並みです。次に忍者の二刀流のジョブ特性が1段階強化された場合ですが、これは装備で大きく変わります。なので、私の装備で隔227の武器を2本使用したと仮定するとだいたい隔100×2となります。これもちょっと強力すぎるといったところ？

【表の見方】：(ア)…ジョブアビリティ。(特)…ジョブ特性。(魔)…魔法。(験)…契約の履行：験術。(補)…「白の補遺」使用時に使用可能な魔法／使用可能レベル……(メインのジョブレベル／サポートジョブのレベル)。なお、表外のアビリティなどにある数値は、そのジョブをサポートジョブにしたとき使用可能になるレベル。

## 吟遊詩人 今後も、現在と変化なし？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| ピアニッシモ(ア) | 90/45 | 範囲歌を単体化、その際射程は魔法と同等になる |
| レジストサイレス③(特) | 90/45 | 静寂に対して、少し耐性を得る |

※上記以外に歌は耐震カロル第一楽章(76)、戦場のエレジー(78)、対波カロル第一楽章(80)、重装騎兵のミンネⅢ(82)、耐風カロル第一楽章(84)、猛者のメヌエットⅢ(86)、耐火カロル第一楽章(88)、戦士達のピーアンⅣ(90)、耐寒カロル第一楽章(92)、魔物のレクイエムⅣ(94)、耐電カロル第一楽章(96)、ゴブリンのガボット(98)が使用可能になる

**考察** 吟遊詩人の能力はスキルと楽器に依存するため、サポートジョブとしては使いにくいのが現状。レベルキャップがレベル99になったとしても、この状態に変化はないと思われる。もし、変化があるとしたら、吟遊詩人以外にも装備できる楽器が実装された場合。この場合はいくつかの呪歌をサポ詩人が使用するという状況になるかもしれない。

**Yukarino**：サポ吟遊詩人は、現在でもごく限られた状況以外使いませんからね。

状況が大幅に変わるとしたら、サポで魔道士のバラードⅡが使える場合でしょうけど。これは、さすがになさそうです。

それはレベル110にならないと使えませんし（笑）。まあ、当分はサポとしての立場は現在と同じといったところでしょう。

## 狩人 遠隔攻撃用サポとしてさらに特化

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| 影縫い(ア) | 80/40 | 標的をバインド状態にする |
| ベロシティショット(ア) | 90/45 | 遠隔攻撃の攻撃力アップ＆攻撃間隔短縮、近接攻撃の攻撃力ダウン＆攻撃間隔延長 |

※上記以外にジョブ特性レジストポイズン②(80)が有効になる

**考察** 「乱れ撃ち」使用時の矢弾の本数は増えないが(増えるのはレベル100)、「ベロシティショット」と「影縫い」が使えるので、遠隔攻撃をメインに戦いたいときには今まで以上に便利なサポートジョブになる可能性が高い。また、「影縫い」もBFなどの特殊な状況では2人以上使えると便利なことがあるので、利用価値は高いかもしれない。

**Intcity**：サポ狩人を使うケースというとシーフ、侍、コルセアの3ジョブが代表的ですね。

**Bros**：サポ狩人は用途が限られますからね。忍者のサポとしてはどうかしら。

それには投てきスキルにWSが実装されるとか、高レベルの手裏剣が入手しやすくなるとか、そういうことですか（笑）？

## 侍 サポートジョブとしてより使いやすく

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| デーモンキラー(特) | 80/40 | 悪魔系のモンスターに対して優位に戦える |
| レジストブライン③(特) | 90/45 | 暗闇に対して、少し耐性を得る |

**考察** 侍は今後、さまざまなジョブのサポートジョブとしても活躍できるようにしたいと「ヴァナ★フェス2010」で発表されている。そこでは、現状レベル60で修得するアビリティの「石火乃機」の修得レベルを下げるかもしれないとの内容も含まれていた。そのほか、どのように調整されるか期待したい。

**Haruku**：今でもアタッカーとして攻撃的に動きたいときは役立つサポです。さらに「石火乃機」がサポで使えるようにると、火力的にはかなり強力になりますね。

メインジョブとサポートジョブの差別化のために、さらなるアビリティの追加も可能性としてはありそうです。



◀「石火乃機」は修得レベルの下方調整が案として発表された。メインジョブとの差別化が気になるところ。



◀開発チームとしてはサポ侍が選択肢になるように、より使用しやすくすくなるよう調整する予定のようだ。

## 忍者 二刀流がより強力に！

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| 陽忍(ア) | 80/40 | 敵対心アップ＆忍具の知識効果アップ、命中率ダウン。さらに敵の正面にいる場合に限り、回避率と被クリティカルヒット率にボーナスを得る |
| 陰忍(ア) | 80/40 | 敵対心マイナス、回避率ダウン。さらに標的の後方にいる場合に限り、命中率とクリティカルヒット率、忍術ダメージにボーナスを得る |
| 二刀流③(特) | 90/45 | 2つの武器を右手と左手に装備して攻撃することができる |
| モクシャ③(特) | 90/45 | 相手に与えるTPを減らす |

※上記以外に忍術は火遁の術：弐(80)、水遁の術：弐(80)、土遁の術：弐(80)、氷遁の術：弐(80)、風遁の術：弐(80)、雷遁の術：弐(80)、暗闇の術：弐(88)、捕縄の術：弐(96)が使用可能になる

**考察** 注目はジョブ特性の二刀流3段階目とモクシャの3段階目。この2つはサポとしても活用できそうだ。一方、レベル80から使えるはずの「陽忍」と「陰忍」は「ヴァナ★フェス2010」において、サポでは使えないようにするかもしれないとの発言があった。今後の発表でどう変わるのかが気になるところ。

**Osho**：「陰忍」が使えないとなると、サポ忍の目玉は二刀流の効果アップと、モクシャの効果アップということになりますな。

その2つでも十分強力かと。あと、実際の弱体効果は期待できませんが、詠唱時間の短い弐系の弱体忍術で敵対心を稼げるようになるのもポイントですね。



◀ナ／忍などで敵対心を稼ぎにくいときも、弐系の弱体忍術を使えば、多少敵対心を稼ぎやすくなるかも？



◀「陰忍」はアタッカージョブと相性がよさそうだが、サポでは使えないであろうとの発言があった。

## 竜騎士 アビリティ＆ジョブ特性の追加がない!?

**考察** 全ジョブで唯一、レベル76〜99の間に、サポートジョブとして使えるようになるアビリティやジョブ特性がない。現在でも、装備のワイバーンピアスとの組み合わせで高い攻撃力を発揮できるサポートジョブだが、今後も主流にはなりにくいだろう。

**団長**：ホントに何もないの？　レジストホニャララとかも？

何もないんです……。サポとしては成長限界というところでしょうか。

ある意味、潔いというか。オレのものは、もう何もやらん！　みたいな？

## 召喚士 特殊な状況では湧水が便利？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| クリアマインド③(特) | 90/45 | ヒーリング時のMP回復量が多くなる |
| 大地の守り(験) | 92/46 | 範囲内のパーティメンバーにストンスキンの効果 |
| 湧水(験) | 94/47 | 範囲内のパーティメンバーのHPとステータス異常を回復 |
| ヘイスガ(験) | 96/48 | 範囲内のパーティメンバーにヘイストの効果 |
| ノクトシールド(験) | 98/49 | 範囲内のパーティメンバーにファランクスの効果 |

※上記以外にジョブ特性はレジストスロウ③(80)が有効になる。履行技は紅蓮の咆哮(76)、スリプガ(78)、雷電の鎧(84)、上弦の唸り(86)、ルビーの煌き(88)が使用可能になる

**考察** 「大地の守り」と「湧水」、「ヘイスガ」、「ノクトシールド」の履行がサポートジョブでも使えるようになる。特に「ヘイスガ」は召喚魔法スキルアップの装備をそろえることができれば、その効果時間を大幅に延ばすこともできる。

サポ召喚士は、今までも一部のNM戦などで使用されていましたが、今後も特殊な状況向けという感じですね。

強化系や回復系の履行は多くが、召喚魔法スキルに依存しているので、サポだとメイン召喚士にはかなわないですね。



◀履行の多くは、召喚魔法スキルの上限に＋1するごとに効果時間が3秒延長されるので、サポでも強化可能。



◀湧水はHP回復と状態異常の回復が同時に行えるので、状況によっては便利な回復手段となりえるだろう。

## 青魔道士 今後の伸びはイマイチか？

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| ブルーチェーン(ア) | 80/40 | 次に唱える物理系青魔法がTPの影響を受け、連携可能になる |
| リフュエリング(魔) | 96/48 | 自身の攻撃間隔を短くする |

※上記以外に青魔法はアッパーカット(76)、ジェットストリーム(76)、ブランクゲイズ(76)、神秘の光(80)、テラータッチ(80)、MP吸収キッス(84)、ベノムシェル(84)、B.シュトラール(88)、M.バイト(88)、スティンキングガス(88)、アーフルアイ(92)、ガイストウォール(92)、磁鉄粉(92)、ジェタチュラ(96)、シックルスラッシュ(96)、ブラッドセイバー(96)が使用可能になる

**考察** レベルキャップ開放後は、レベル96でリフェニングの魔法が使えるようになる。しかし、それ以外に強化系の青魔法がないので、各種魔法が使えるようになる白魔道士や赤魔道士をサポにしたときに比べると、相対的にやや使いにくいかもしれない。

「ブルーチェーン」はメインジョブの保護でサポでは使えない線が濃いですね。

いやいや、侍の「石火乃機」を考えるとサポでも使えるということはありそうですぞ。ただ、実際にサポの青魔法でわざわざ連携を狙うという状況は少ないと思いますが。



◀レベル76〜99の間に使用可能になる唯一の強化系青魔法のリフェニング。効果時間が5分と長い。



◀今後も、サポで実際に使うことが多いのは、コクーンやいやしの風などの強化系や回復系の青魔法だろう。

## コルセア 「クイックドロー」が使えるかどうかがカギ

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| クイックドロー(ア) | 80/40 | 銃弾にカードの魔力を込めて射撃する。特定のアイテムが必要 |
| エボカーズロール(ア) | 80/40 | 範囲内のパーティメンバーのMPを徐々に回復 |
| ワーロックスロール(ア) | 92/46 | 範囲内のパーティメンバーの魔法命中率をアップ |
| ファイターズロール(ア) | 98/49 | 範囲内のパーティメンバーのダブルアタックの確率をアップ |

※上記以外にアビリティは「ローグスロール(86)」が使用可能になる。ジョブ特性はレジストパライズ③(90)が有効になる

**考察** サポートジョブでの有用性は、やはり「クイックドロー」がカギ。サポでも「クイックドロー」が使える場合は、狩人やシーフなどが敵の弱体と味方の強化を目的に有効活用できるかもしれない。

「エボカーズロール」や「ファイターズロール」などもサポで使えるようになれば、狩人注目のサポになるかもしれませんね。

それは、素直にコルセアをパーティに入れればいいんじゃないかと思うのだが。

## Check レベル76以降のアビリティの追加はある？

サポートジョブのレベルが49と高くなると、一部メインジョブ時のみで使えるアビリティ以外、かなりのアビリティやジョブ特性がサポでも使えるようになる。このことを考えると、メインジョブとサポートジョブの差別化のため、新たにアビリティやジョブ特性が追加されていく可能性も高い。ただし、モンクのマーシャルアーツや忍者の二刀流のように、ジョブ特性の能力が現在より1段階上がるだけで、格段に強力になる場合もある。ジョブ特性の強化などは、あったとしてもあと1段階程度かもしれない。

## からくり士 パールアリエスの存在がポイント

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| 物理回避率アップ②(特) | 80/40 | 物理回避率にボーナスを得る |

**考察** オートマトンはマスターのレベルに依存して強化されるため、サポとしての有用性は低い。だが、今後はパールアリエス（白魔法戦ヘッド）が使用できる魔法が増えるとのことなので、ソロ用のサポとして使えるかも？

低レベル以外だと、サポからくり士もあまり見ないよねえ。

パールアリエスが使えるなら、今後サポのレベルが上がるとオートマトンが使える魔法も増えるので、ソロのときの回復手段になりえます。

## 踊り子 便利さが格段にアップ！

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| スタッターステップ(ア) | 80/40 | 敵に魔法レジスト率ダウンの効果。命中すると自身にフィニシングムーブの効果を得る |
| R.フラリッシュ(ア) | 80/40 | フィニシングムーブをTPに変換する |
| ヘイストサンバ(ア) | 90/45 | 踊りによって自身の攻撃に特殊な力を宿し、攻撃した敵を被攻撃間隔短縮状態にする |
| V.フラリッシュ(ア) | 90/45 | 標的をスタンさせる。レジストされやすい |
| 物理回避率アップ②(特) | 90/45 | 物理回避率にボーナスを得る |
| モクシャ②(特) | 90/45 | 相手に与えるTPを減らす |

**考察** ソロなどのサポとしてすでに定番の踊り子だが、「スタッターステップ」「R.フラリッシュ」と「V.フラリッシュ」、「ヘイストサンバ」が使えるようになる。特に「V.フラリッシュ」のスタン効果は、「スタッターステップ」とあわせて使えば、敵の魔法詠唱を中断させる確率も上がるため、ソロでも十分活用できる。また、物理回避率アップとモクシャも効果的。

「ヘイストサンバ」は、サポでも使用できるみたいかな。

「V.フラリッシュ」もサポで使えると、かなり優秀そうですな。

「R.フラリッシュ」も使えたら、これもかなり便利（笑）。

うーん。サポだとフィニシングムーブを5ためるのにTPを50消費して、得られるTPは60なので、効率に問題があるかもしれません（笑）。

## 学者 レベル80以降は後衛必須に!?

■アビリティ、魔法など

| アビリティ、魔法名 | 使用可能レベル | 効果 |
|---|---|---|
| イレース(魔、補) | 78/39 | 標的のパーティメンバーにかかっている悪い魔法効果を1つ取り除く |
| 女神降臨の章(ア) | 80/40 | 次に唱えるパーティメンバーを対象とした強化、および回復系の白魔法の効果を範囲にする。ただし消費MP2倍、再詠唱時間2倍 |
| 精霊光来の章(ア) | 80/40 | 次に唱える敵を対象とした弱体、および暗黒系の黒魔法の効果を範囲にする。ただし消費MP2倍、再詠唱時間2倍 |
| 砂塵の陣(魔) | 82/41 | 標的のパーティメンバーの周囲の天候を砂塵にする |
| 豪雨の陣(魔) | 86/43 | 標的のパーティメンバーの周囲の天候を雨にする |
| 烈風の陣(魔) | 90/45 | 標的のパーティメンバーの周囲の天候を風にする |
| ウィルナ(魔、補) | 92/46 | 標的の病気、悪疫を治す |
| 虚誘掩殺の策(魔) | 92/46 | 天候の属性の魔法命中をアップ |
| 熱波の陣(魔) | 94/47 | 標的のパーティメンバーの周囲の天候を雪にする |
| 吹雪の陣(魔) | 98/49 | 標的のパーティメンバーの周囲の天候を熱波にする |

※上記以外にジョブ特性はレジストサイレス②(80)が有効になる。魔法はエアロII(76)、シェルII(80)、ファイアII(84)、ブリザドII(92)が使用可能になる

**考察** サポ学者のメリットは、なんといっても「女神降臨の章」と「精霊光来の章」による魔法の範囲化だろう。「ヴァナ★フェス2010」では赤魔道士がグラビデを範囲化していると思われる写真が公表されていたので、おそらく「戦術魔道書」を使って魔法を範囲化することはサポでも可能のようだ。

魔法の範囲化が、サポでできるとしたら赤魔がすごいことに……。

レベル80でリフレシュなどが範囲化できますね。ただ、「戦術魔道書」のChargeの回復時間は変わらないので、テクニカルな運用が要求されそうです。

サポでも「白の補遺」を使えば石化以外は治せるし、優秀かもね。



◀魔法の範囲化がサポートジョブで使えれば非常に魅力的だが？



◀「白の補遺」を使えば、石化以外の状態異常を治すことも可能に。

## きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長：Uri　団長 Intcity　記者

### 噂のジョブエモーションも大予想！

ジョブエモーションとはジョブを特徴付ける専用の感情表現で、「ヴァナ★フェス2010」にて発表された追加新要素です。

全20ジョブに追加されることが発表されたので、ここでは未発表の18ジョブのジョブエモーションを予測してみました！

もちろんあくまで旅団（主に団長の）の勝手な予想なので、本気にはしないでくださいね（笑）。

でも結構ありそうなものを考えたつもりだけど！

#### 現在判明しているジョブエモーション

発表されたジョブエモーションは、戦士とシーフのみ。戦士は指を鳴らして、「かかってこい」という感じの手招きをする(右写真)。一方シーフは煙玉を地面に投げつけて、姿を消すというモーションだった。



**モンク** 首を傾げたあとに、頭の上に4の数字が現わ……というのは置いておき。正拳突きを数回繰り返したあとに蹴りを放つなど、格闘の型を演じるようなものがモンクらしいかもしれない。

**白魔道士** やはり、お祈りとかそういったものがキーワードになりそうな予感。ヴァナ・ディールで祈りのポーズといえば、サンドリアの僧侶NPCたちが見せる両手を広げるあのモーションか？

**黒魔道士** 黒魔道士といえばシャントット博士。シャントット博士といえばあの高笑い！ というわけで予想は高笑い。でも宙に浮く（レビテト）みたいなのもアリかも。



◀このモーションを抜きにして、黒魔道士は語れない!?

**赤魔道士** キザでスタイリッシュなポーズが似合いそうな赤魔道士。ということで、男女ともにバラか何かの赤い花（色が重要）を取り出して、口にくわえるようなモーションという意見が多かった。

**ナイト** ナイトといえば剣と誓いのイメージ。なので、剣を胸に構えるポーズと予想してみた。なお、写真のNPCは鞘を手に剣を構えているが、プレイヤーに実装される場合は柄を握り、刀身を上向きに構えると思われる。



◀写真は龍王ランペール。サンドリアミッション終盤に登場。

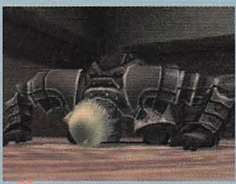
**暗黒騎士** ナイトと対極にある暗黒騎士だけに、武器を構える（通常とは違う構えで）あたりまでは同じ。だが、全身から黒いオーラが立ちのぼり武器に集束し、黒く光るようなジョブエモショーンが、暗黒騎士らしさを表しているかも？

**獣使い** やはりペットあってのジョブなので、ペットと一緒のモーションが予想される。出現したペット（カニかマンドラゴラ？）を飼い主（獣使い）がなでたりさすったりすると、ペットの上に大きなハートマークが現れるといったいわゆるスキンシップ的なものに？

**吟遊詩人** 歌や楽器演奏がキーワードの吟遊詩人は、片手を突き出し、もう片手を胸に添えるような歌唱ポーズか？ また、小さなオカリナを取り出して吹くというのも考えられる。

**狩人** ハンターが仲間に合図を送る指笛を吹くというモーションを予想。そのほかリンゴを取り出して空中に放り投げ、それを装備している遠隔武器で射抜くなどの予想もあった。

**侍** 旅団内では、切腹派と土下座派に意見が割れた。しかし前者は戦闘不能になるだろうということで、土下座に落ち着いた。土下座はやはり、プロマシアストーリーに登場したテンゼンが詫びるシーンのイメージが強いから？



◀土下座モーションといえばこの人も！

**忍者** 煙玉を使用したあと、カエル（ドゥーム族）を召喚して、その上に立ち巻物を口にくわえて両手を組む忍術のモーションが、忍者らしいとの意見があり。60年代の忍者映画か（笑）！

**竜騎士** 竜騎士といえば、飛竜の存在が重要なので、飛竜を呼び出して腕に止まらせるようなモーションを予想。タルタルはサイズ的に腕に飛竜が止まるのは無理なので、頭に止まるのかも？

**召喚士** 召喚獣を絡めたいところだが、召喚獣は人気が比較的バラけるので、特定の召喚獣は使わないことを予想。そこで、地面に魔法陣を呼び出し、その上に浮かぶ瞑想のポーズなどを予想。

**青魔道士** 青魔道士といえばアトルガン皇国の不滅隊が思い浮かぶ。不滅隊独特のポーズといえば、両手を後ろに組み直立するポーズが有名。しかしこれだけでは地味なので、不気味な感じを演出するために、不滅隊の隊長ラウバーンのように瞳が赤く光るというのはどうだろう。

**コルセア** 銃を構えたあとに、銃口から立ち上る硝煙を吹くというベタベタな意見を、コルセア担当が力説中。しかしカードを取り出して投げるという意見も。

**からくり士** オートマトンが絡んでくるのは間違いないと思われる。しかし旅団のからくり士担当からは「オートマトンの口からビームが出るとおもしろい」との意見が！ 普通は一緒に踊るとかでは…。

**踊り子** 踊り子といえばリリゼット。なので、リリゼットの特殊技センシュアルダンスのセクシーなモーションがステキ！ 予想というか、すでに要望レベル。



◀このポーズを男性キャラクターがやったら……。

**学者** 指を鳴らしてグリモア（本）を出し、ページがパラパラとめくれたあとに、もう1度指を鳴らしてグリモアを消すという、取得クエストのワンシーンでも見られたモーションと予想される。



◀気軽にグリモアを出現させられるようになる？

**編集後記** 編集長Uriが今号の記事をホワイトデーは何もなかったわよ！

「ヴァナ★フェス2010」は冒険者がいっぱいで楽しかったよ！ レベルキャップ解放はやっぱりテンションアゲ↑アゲ↑エブリナイ。最近ウリのレベル上げはソロばかりだったけど、75からのパーティデビューもイイカモ☆ というか、きっとソロで稼げる経験値じゃないんだもんッ☆

### 気になる




### そんなもの




**応募のきまり** 応募される方は、❶履歴書 /❷自己紹介文(ジョブレベル、合成スキル『FFXI』についての思い入れなど)/❸『FFXI』以外のゲーム紹介文(800字程度)を書いて、下記のあて先まで送ってください。●応募資格:18歳以上(学生不可。経験不問。経験者は記事のコピーなどを同封してください)。編集部(東京・西新宿)まで1時間程度で通える方。常時弊社での作業が可能な方。旅団が指定するワールドへの移転が可能な方。守秘義務を守れる方。●応募しめ切り:5月1日(消印有効)※書類選考の上、面接を行う方にはこちらから連絡いたします。※応募書類は返却いたしません。※応募者の個人情報は、今回の採用募集の目的以外には一切使用いたしません。※電話、またはゲーム内などでの合否のお問い合わせにはお答えできません。
**あて先 〒160-8326(株)アスキー・メディアワークス電撃ゲームス編集部 旅団員募集係まで**

# BORDERLANDS™ ボーダーランズ

初心者必見!!

## もう武器やシールド選びで迷わない! 生き残るための戦術指南!!

**FPSにRPGの要素をあわせ持った本作。ゲームを進行させていくうえで重要な各種要素を解説する。**

| Borderlands（ボーダーランズ） | | | |
|---|---|---|---|
| 発売中(2月25日発売) | ¥7,140(税込) | | |
| Xbox 360 | ジャンル | ACT(ロールプレイングシューター) | ACT |
| | メーカー | 国内販売元：マイクロソフト／開発元：Gearbox Software | 協力 |
| | 備考 | プレイ人数：1～2人／オンライン対応 | 育成 |

### 新米ハンターの冒険をサポートするQ&A!

本作はFPSではあるが、RPG要素を強く持っているため、さまざまなステータスがキャラクター性能に影響してくる。また、自分と敵とのレベルの差によるダメージ補正が大きいので、普通のFPSとは違い、腕前だけではカバーできないこともある。今回はそんな各種ステータスや武器とシールドの選び方、レベルの差による影響などを、初心者にもわかりやすく解説していく。




▲舞台となる惑星「Pandora」は凶悪なモンスターや盗賊が暴れ回る無法地帯。気を抜いたら後ろからバッサリだ！　そんな危険な惑星で生き残る術を4人の熟練冒険者が伝授する！

## 新米ハンターお悩み相談室

ココは冒険者による冒険者のための相談室。さっそく惑星「Pandora」に降り立ったばかりの新米ハンター達からさまざまな疑問・質問が寄せられた。そのなかでも、特に多かった質問をピックアップし、体を張った検証や知識をもとに、先輩ハンター達が1つ1つ答えていく。

### 疑問1 ダメージ値が高い武器なのに敵に勝てません…

先生こんにちは。私は将来凄腕のハンターになりたくていろいろな武器を集めています。先日、自分の持っている武器と比較して、ダメージ値がすごく高い武器を手に入れました。さっそく使ってみたところ、たしかに当たるとスゴイ威力なのですが、どうも使い勝手が悪く、返り討ちにあってしまいました。ダメージは高ければいい武器ではないんですか？　武器を選ぶときのコツなどがあったら教えてください、よろしくお願いします。



▲ダメージ値が強力な武器も当たらなければ意味がない。では、どのような武器が本当に強力だといえるのか？

### 答え1 ダメージ値だけではダメ ほかのステータスも重要だぞ

ダメージ値は気になりがちなステータスだが、それだけでは強力な武器とはいえない。1発の威力が高い武器は、発射速度やリロード速度などが低い設定となっていることが多い。一撃で仕留められればいいが、何発も当てないといけないような敵には不向きな武器だといえる。この惑星では複数の敵を相手にしなければならないことが多いので、ダメージ値の高い武器は先制攻撃用にして、ステータスのバランスがいい武器をもう1つ持っておくのがオススメ。下の表では武器のステータスがどのように影響するのかを独自に調べてみたので、武器選びの参考にしてくれ。




▲武器には、ダメージや精度（命中率）、連射性能を表す発射速度などのステータスが設定されている。

#### ■発射速度の比較

| 発射速度 | 連射性能 |
|---|---|
| 6.9 | 約28秒で40発発射 |
| 8.3 | 約25秒で40発発射 |
| 10.8 | 約20秒で40発発射 |

▲弾倉28のSMGで5回ぶんの弾倉が空になるまでを撃って比較した。発射速度6.9と10.8では、その数字どおりの差が出ている。

#### ■投射物の倍率の比較

| 投射物の倍率 | ダメージ |
|---|---|
| ×7 | 449 |
| ×11 | 747 |
| ×11 投射物+2 | 809 |

▲ショットガン系に存在する投射物の倍率。投射物+効果が付いた場合もあわせて検証した。威力だけでなく射撃範囲も広くなる。

#### ■リロード速度の比較

| リロード速度 | リロードにかかる時間 |
|---|---|
| +0% | 約1分8秒でリロード10回 |
| +50% | 約1分でリロード10回 |
| +57% | 約58秒でリロード10回 |

▲リロード速度以外は性能が同じリボルバーで比較。あまり差がないように思えるが、実戦ではこの数秒の差が大きく響くこともある。

### 疑問2 同じ種族の敵なのに弱点が違うのはナゼ?



▲炎属性の敵に炎で攻撃しても効果は低い。敵の属性を見極めて効果的に弱点を狙おう。

ハァイ先生。アタシは追加属性が付いた武器がダイスキ！　苦しみながら倒れる敵を見ているのが快感なんだけど、同じ種族の敵でも属性攻撃が通りにくい敵がいて困ってるの。どの敵がどの属性に弱いのか教えて～～！

### 答え2 変異種や装備品の違いで弱点が変わってくるわよ

アラアラとんだ困ったちゃんね。じゃあお姉さんが教えてあげる。敵にはそれぞれ効きやすい属性があるけど、なかには突然変異種などがいて、その属性が通じにくい敵もいるの。さらにいうと、Band itみたいに人型の敵は、アーマーなどを装備していたり、バリアを張っていたりして、その種類によっても弱点は変わってくるわ。右の表ではお嬢ちゃんでもわかるように敵の弱点をわかりやすく書いてあるから参考にしてね。

#### ■属性の相性一覧

| 属性 | 効果が高い敵 | 効果が低い敵 |
|---|---|---|
| 炎 | 生身の敵全般<br>バリアのない敵 | 赤いバリアの敵 |
| 電 | バリアのある敵<br>Crab Worm | 生身の敵<br>青いバリアの敵 |
| 爆 | Scythidsなど昆虫系の敵 | 黄色いバリアの敵 |
| 毒 | アーマーを着ている敵<br>Spider Ants | 毒を吐く敵<br>緑のバリアの敵 |

▲バリアの属性は攻撃したときに発光する色でわかる。突然変異種は体が属性に対応した色に変わる。

### 背景に隠されたQRコードの謎

敵や街の人などはもちろん、オブジェクトやフィールドにも細かいこだわりがある本作。なかでもおもしろかったのが、背景にケータイなどで読みとれるQRコードが隠されていたことだ。編集部で確認できた場所は2カ所で「Fyrestone COLISEUM」の闘技場の少し手前の壁と、「Sledge's SAFEHOUSE」に入ってすぐ、右手の壁のポスターだ。どれも実際にケータイで読みとることができるのだが、何が表示されるかは……自分の目で確かめてほしい!!

## 疑問3 テクニカルにグレネードを使いたいッス!

オス先生。オレ細かいことがよくわからないので、主にグレネードを使ってます。でも、グレネードが思ったところに飛ばなかったり、逆に自分がダメージを受けたりして、なかなかうまく使いこなせません。イライラして爆発しそうです。助けてください。


▲グレネードは自分も傷つけかねない諸刃の刃。やみくもに投げるとかえって危険となることも。

## 答え3 グレネードMODを何種類か持ち歩こうぜ

落ち着け少年、まずは今お前が装備しているグレネードMODを見ろ。ダメージや属性のほかに、詳しい性能が書いてあるはずだ。例えば、接近戦を仕掛けてくる敵に張りつく性能のStickyグレネードを使用すると、爆発する前に近寄られて、カミカゼアタックをされてしまうことだってある。だから、グレネードMODは普段から何種類か持っておいて、自分の置かれた状況に合わせて使い分けていくといいぜ。

### ■Longbowの使用例



▶▼投げた方向へまっすぐ飛ぶ特性を利用しよう。

### ■グレネードMOD性能一覧

| 名称 | 性能 |
|---|---|
| Contact | 敵に触れた瞬間に爆発。床に落ちた場合は一定時間後に爆発 |
| Sticky | 障害物や敵に張りつき、時間がたつと爆発 |
| MIRV | 爆発すると、小型爆弾が広範囲に飛び散ってそれが爆発 |
| Rubberized | ゴム球のように障害物に当たると大きく跳ね返る |
| Bouncing Bettie | ダメージのない爆発をしたあと、破片をまき散らしてそれが爆発 |
| Longbow | 投げるとまっすぐに飛ぶ |
| Rain | 爆発すると空中に跳ね、無数の小型爆弾が投下される |
| Proximity Mine | 近づいた敵に反応して爆発する |
| Transfusion | 爆発すると追尾性の高い弾が出て、与えたダメージぶん回復する |

▲MIRVとRainは性能が似ているが、MIRVは広範囲で、Rainは狭い範囲でピンポイントダメージを狙える。またRainに属性が付くと小型爆弾ではなく属性攻撃のシャワーに変わる。

## 疑問4 シールドを選ぶときの目安はありますか?

先生こんにちは。こんな世の中、やっぱり自分の体が一番大切だと思うんです。そんな僕の身を守るシールドですが、種類が多くて何を選んだらいいのかわかりません。目安があったら教えてください。


▲どうしても被弾が多くなる本作。倒される前によいシールドを選ぼう。

## 答え4 使用キャラやプレイスタイルに合ったものを選ぼう

キミの悩み、よーくわかるぞ。そんなとき、まずは自分の戦闘スタイルを振り返ってみよう。わりと近接戦が好きな人や遠めからの狙撃が好きな人など、スタイルはいろいろあるが、そのスタイルに合ったシールドを選ぶのがベスト。例えば、接近戦が好きなのであれば、シールドが切れたときに衝撃波で反撃するものを選ぶ、そうすればシールドが攻防一体となり、戦闘がより効率的になる。逆に狙撃がメインなのであれば、リチャージが早いものや、HPを回復する効果のあるものを選び、被弾を極力回避しつつ、敵に囲まれないようにじっくり1体ずつ戦おう。しかし、シールドの説明文のなかには、イマイチわかりにくいものもある。そこで、そのシールドの性能や特殊効果が、ランクなどによってどれくらい変わるのか、下の表で比較してみた。シールドは僕らの命綱、自分にピッタリのものが見つかるといいね。

### ■HP回復時間

| ランク | HP回復時間 |
|---|---|
| 非常にゆっくり | 約1分26秒 |
| ゆっくり | 約52秒 |
| 即座に | 約23秒 |

▲500HPを回復するまでの時間を計測。1ランクごとで、およそ30秒近く変わる。

### ■シールドリチャージの比較

| リチャージ率 | シールドリチャージ時間 |
|---|---|
| +22% | 約13秒 |
| +25% | 約10秒 |
| +33% | 約7秒 |

▲基本性能であるリチャージ（回復）機能。少しの差で2倍近い時間差が出ている。

### ■スリップダメージの比較

| ランク | ダメージ |
|---|---|
| 小 | 最大で12 |
| 表記なし | 最大で32 |
| 大 | 最大で45 |

▲シールドが切れたときの衝撃波で、周囲の敵に数秒間のスリップダメージを与える。

### ■リチャージ開始時間の比較

| ランク | リチャージ開始時間 |
|---|---|
| スピードリチャージ | 約6秒 |
| ハイスピードリチャージ | 約4秒 |
| スーパースピードリチャージ | 約2秒 |

▲リチャージが開始されるまでの時間は、リチャージ率とは別途ランクづけされている。

## 疑問5 まったく歯が立たない敵がいるんですが…

駆け出しハンターのオレはSkagいじめが大好き。今日も近くの岩場にハントしにいったら、何やらいつもと違う色のSkagがいました。レアだと思って戦いを挑んでみたらめっぽう強く、こちらの与えるダメージはほぼ1とか2とか……。さらに敵の攻撃を一撃受けただけで致命傷になるので、あわてて逃げ出すハメになってしまいました。武器が弱かったのか、レアもののSkagだったのかわかりませんが、ヤツにどうしても勝ちたいです。何かいい方法はありませんか？


◀街のそばのSkagは非常に弱いものばかりだが……。


▶遠出をすると別色のSkagが。これがやけに強い。

## 答え5 まずは敵のレベルを見ろ 勝ち目のないヤツには手を出すなよ?

ボーイ、そいつは別にレアものでもなんでもない。ただのレベルの差による強さの違いだ。この惑星におけるレベルは、かなり比重が大きい。レベルが3以上違うと、1人ではまるで歯が立たなくなっちまう。まずは敵を狙ったときに見えるレベルと、自分のレベルを比較しよう。「！」のマークやドクロマークのアイコンが表示される敵は、格上で強敵だという目安になっている。レベルの差がかなり開いているようなら、無理に戦いを挑もうとせず、距離をおいたほうがいい。同レベルぐらいの敵を倒してレベルを上げ、リベンジしたほうがお利口さん、ってことだ。

### ■レベルの差による影響 ※( )内はクリティカル時のダメージ

| 敵のレベル | 与えるダメージ | 受けるダメージ | 取得経験値 |
|---|---|---|---|
| +4 | 14 (85) | 95 | 305 |
| +3 | 27 (170) | 65 | 296 |
| +2 | 40 (254) | 27 | 288 |
| +1 | 53 (277) | 27 | 284 |
| ±0 | 66 (307) | 25 | 280 |
| −1 | 79 (185) | 18 | 151 |
| −2 | 79 (185) | 18 | 117 |
| −3 | 79 (185) | 18 | 67 |
| −4 | 79 (185) | 18 | 45 |

▲スキル、武器を同じにして、レベル10のAdult Skagで検証。レベルの差が5以上の格下だと、取得経験値が激減して1しかもらえなくなるので、レベルの差が0から−2ぐらいの敵を倒し続けるのが難易度も取得経験値もちょうどいいようだ。

### どうしても強敵に勝ちたい、そんな時は‥

それでも負けたままじゃイヤだって？　それだけの覚悟があるなら教えてやろう。まず、ターゲットの弱点属性の武器を用意しよう。通常のダメージは微々たるものでも、スリップダメージがじわじわと効いてくるはずだ。それと戦う場所も重要だ。ターゲットと正面から戦っても絶対に倒せない。連れ回しやすい場所の目星をつけてそこで戦おう。最後に「セカンド ウィンド」のチャンスを忘れないこと。これは、HPが0になっても戦闘不能にならずに倒れるシステム。その間は攻撃でき、敵を倒せば一定のHPが回復した状態で復活できる。ターゲットのほかに、ザコを2〜3匹連れ回し、HPが0になって倒れたときにザコを倒すといい。すべてを駆使して、憎いアイツを倒せ!!



▲すぐに倒せるザコを用意しながら、ターゲットを攻撃していこう。それでもダメならレベルアップするしかない!

**ただいま絶賛プレイ中!!** すでに発売されていた北米版から続けてのプレイ。北米版でも相当やり込んでいたので、さすがに飽きるかなと思ったのですが、気づけばそろそろ1周目が終わるところまできています。違うキャラクターでプレイすれば、スタイルや育て方がガラッと変わる……というのもありますが。やはりいいゲームは何度やっても飽きないものデスネ。あと、実は日本語版ではまだオンラインでの協力プレイをしてないので、もし見かけたら一緒にプレイしてください! **（エマヌエル／プレイ時間：北米版と合わせて67時間）**




## 3つ目のダンジョン「悪鬼羅刹の沸く火山」までの、融合に関する攻略情報を中心にお届け！

| | |
|---|---|
| **WiZmans World**（ワイズマンズワールド） | |
| 発売中（2月25日発売） | ¥5,229（税込） |
| DS ジャンル | RPG（崩壊と再生のRPG） 冒険 育成 |
| メーカー | 発売元:ジャレコ／開発元:ランカース |
| 備考 | プレイ人数:1人用 |

# 強力な魔物の魂を手に入れて、頼れるホムンクルスを育てよう！

本作の魅力の1つが、魔物の魂との融合（アニマフュージョン）によるホムンクルスの強化だ。どの魔物の魂と融合するかによってダンジョン攻略の難易度が大きく変わってくるので、強い魔物の魂を見つけることが重要となる。今回は、森、雪原、火山の3つのダンジョンに登場するアニマフュージョン可能な魔物と融合後の能力を公開。さらに、触媒アイテムのデータや突然変異についてもチェック。ダンジョン攻略やアイテムコンプリートに役立てよう。

### 表の見方

アニマフュージョンできる魔物の「属性」「ステータス」「スキル」を記載（写真はホムンクルスと融合後の姿）。各パラメータは火山までに出現する魔物の能力を基準に、F～A、Sの6段階のランクで表示。Sに近いほど、融合したときのパラメータが高いことを表している。

## 「不敵な笑みの森」でアニマフュージョンできる魔物

森に出現するボスの属性は風。火属性のアミィを1体は融合しておきたい。火属性のスキルを継承させたパピルサグも強力。

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン | 属性:土 | HP:F | SP:F | ATK:E | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:F | 地覇斬、フォグコート |
| ウルワン | 属性:火 | HP:F | SP:F | ATK:F | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:E | AGI:F | 快音波、グランドガード |
| マンドレイク | 属性:風 | HP:F | SP:F | ATK:F | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:F | 怪音波、パラライズブロー、フォグコート |
| ボウシウサギ | 属性:風 | HP:F | SP:D | ATK:F | DEF:F | MAT:E | MDF:F | TEC:F | AGI:F | ソニックブーム、ヒールオーラ、カマイタチ |
| アルプ | 属性:風 | HP:F | SP:D | ATK:F | DEF:F | MAT:E | MDF:F | TEC:F | AGI:F | 怪音波、ソニックブーム |
| バジリスク | 属性:土 | HP:F | SP:F | ATK:E | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:F | パラライズブロー、スリープタックル、花粉 |
| トート | 属性:土 | HP:F | SP:D | ATK:F | DEF:F | MAT:D | MDF:E | TEC:F | AGI:F | ロッククラッシュ、ストーンシャワー、MATアップ |
| イルブレック | 属性:火 | HP:E | SP:F | ATK:E | DEF:E | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:F | パワークラッシュ、ヒートハンド、パワーチャージ |
| ラタトスク | 属性:土 | HP:F | SP:F | ATK:F | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:E | スリープタックル、パラライズブロー、睡眠予防、アースソウル |
| マーマン | 属性:水 | HP:E | SP:E | ATK:E | DEF:F | MAT:E | MDF:D | TEC:F | AGI:E | 鉄砲水、コーラルレイン、アクアソウル、MDFアップ |
| フロッグマン | 属性:水 | HP:E | SP:E | ATK:E | DEF:F | MAT:E | MDF:E | TEC:F | AGI:D | ムーンサルト、鉄砲水、ヒーロースタンス |
| アミィ | 属性:火 | HP:F | SP:D | ATK:E | DEF:F | MAT:D | MDF:D | TEC:F | AGI:E | ヒートハンド、エクスプロード、ヒートソウル |
| ヒュドルゴブリン | 属性:水 | HP:D | SP:F | ATK:D | DEF:E | MAT:F | MDF:E | TEC:F | AGI:E | 鉄砲水、ヒールオーラ |
| メガコブス | 属性:風 | HP:E | SP:F | ATK:E | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:C | AGI:D | マヒ針、ブラインニードル、スリープボイス、TECアップ |
| スコル | 属性:風 | HP:D | SP:E | ATK:E | DEF:F | MAT:E | MDF:E | TEC:E | AGI:D | ヒールオーラ、カマイタチ、ヒールレイン |
| ギヴォイチス | 属性:風 | HP:E | SP:F | ATK:E | DEF:F | MAT:F | MDF:F | TEC:F | AGI:E | ポイズンブロー、ポイズンミスト、粘液、花粉 |
| マナナンマクリル | 属性:水 | HP:D | SP:E | ATK:D | DEF:D | MAT:F | MDF:D | TEC:F | AGI:F | 粘液、パワークラッシュ、ATKアップ |
| モースロイテ | 属性:土 | HP:D | SP:E | ATK:D | DEF:E | MAT:E | MDF:D | TEC:F | AGI:F | グランドガード、ロッククラッシュ、アースガード、フォグコート |
| パピルサグ | 属性:風 | HP:D | SP:E | ATK:D | DEF:D | MAT:E | MDF:E | TEC:E | AGI:E | 不動斬、地覇斬、ヒールレイン、ヒーロースタンス |

## 「魂を凍てつかせる雪原」でアニマフュージョンできる魔物

ノームがいればボスに大ダメージを与えられる。また、アクアマンティスに土属性のスキルを継承させるのもオススメだ。

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウィルオウィスプ | 属性:火 | HP:E | SP:C | ATK:E | DEF:E | MAT:C | MDF:C | TEC:F | AGI:D | エクスプロード、ブレイズ、スリープボイス、ヒートハンド |
| センタウル | 属性:火 | HP:D | SP:E | ATK:D | DEF:D | MAT:E | MDF:E | TEC:E | AGI:C | エクスプロード、AGIアップ、ヒートソウル |
| アンラマンユ | 属性:水 | HP:D | SP:E | ATK:D | DEF:E | MAT:E | MDF:E | TEC:E | AGI:D | パラライズミスト、ポイズンミスト、花粉 |
| ハティ | 属性:風 | HP:D | SP:D | ATK:D | DEF:E | MAT:D | MDF:C | TEC:F | AGI:C | ヒールレイン、ファイアガード、ソニックブーム、Hストームソウル |
| マンドレヒエムス | 属性:水 | HP:D | SP:D | ATK:D | DEF:E | MAT:D | MDF:E | TEC:E | AGI:D | 氷の瞳、アースガード、アクアブレス、コーラルレイン |
| ヒッポグリフ | 属性:風 | HP:D | SP:D | ATK:D | DEF:E | MAT:E | MDF:C | TEC:C | AGI:D | 魅惑の瞳、ファイアガード、TECアップ、MDFアップ |
| クロプスナーガ | 属性:火 | HP:C | SP:E | ATK:C | DEF:E | MAT:F | MDF:E | TEC:F | AGI:E | パワーチャージ、不動斬、カウンター |
| マレボア | 属性:水 | HP:C | SP:E | ATK:C | DEF:D | MAT:D | MDF:D | TEC:E | AGI:D | ポイズンミスト、コーラルレイン、鉄砲水 |
| スライム | 属性:水 | HP:F | SP:D | ATK:D | DEF:S | MAT:C | MDF:F | TEC:F | AGI:F | 粘液、マジックガード、超音波、アクアブレス |
| キラーマンティス | 属性:土 | HP:C | SP:E | ATK:B | DEF:E | MAT:D | MDF:D | TEC:D | AGI:D | パラライズミスト、ブラインニードル、ATKアップ |
| ハルピュイア | 属性:風 | HP:E | SP:B | ATK:E | DEF:E | MAT:B | MDF:B | TEC:E | AGI:C | ソニックブーム、カマイタチ、ヒールレイン、MATアップ |
| オルクス | 属性:土 | HP:C | SP:D | ATK:C | DEF:C | MAT:D | MDF:C | TEC:E | AGI:D | パワークラッシュ、パワーチャージ |
| シムーンビー | 属性:土 | HP:D | SP:D | ATK:D | DEF:E | MAT:D | MDF:E | TEC:B | AGI:B | ブラインウォール、マヒ針 |
| アヴラントゥード | 属性:水 | HP:C | SP:D | ATK:C | DEF:B | MAT:C | MDF:C | TEC:E | AGI:E | グランドガード、アースガード、マジックガード、DEFアップ |
| ブエル | 属性:水 | HP:E | SP:B | ATK:D | DEF:E | MAT:B | MDF:B | TEC:E | AGI:D | コーラルレイン、魅惑の瞳、フリーズアロー |
| アクアマンティス | 属性:水 | HP:B | SP:D | ATK:C | DEF:D | MAT:E | MDF:D | TEC:D | AGI:C | スリープボイス、ブラインニードル、アクアブレス、アクアソウル |
| ノーム | 属性:土 | HP:D | SP:B | ATK:D | DEF:E | MAT:B | MDF:B | TEC:D | AGI:D | サンドストーム、ロッククラッシュ、ファイアガード |
| ウィスプウィンド | 属性:風 | HP:D | SP:B | ATK:E | DEF:E | MAT:B | MDF:B | TEC:D | AGI:C | キュアレイン、ヒールオーラ、アースガード、ストームソウル |
| ポイズンコアトル | 属性:風 | HP:B | SP:C | ATK:C | DEF:D | MAT:C | MDF:C | TEC:B | AGI:B | ポイズンミスト、ポイズンブロー、毒予防 |



**ワイズマンズワールド 基本テクニック①**

魔物の魂の入手確率は低く、運が悪いと何度戦ってもなかなか入手できない。そこで役に立つのが連戦ボーナスだ。2連戦で125%、3連戦で150%、4連戦で175%、5連戦で200%とアイテム入手確率にボーナスがつき、魔物の魂だけでなく触媒も入手しやすくなる。敵シンボルが多く出現する場所を見つけて、不意打ちされないように注意しながらうまく誘導して連戦を発生させよう。魔力特異点の近くで、こまめにセーブしつつ挑戦するやり方がオススメだ。

# 「悪鬼羅刹の沸く火山」でアニマフュージョンできる魔物

ブッシュオルクスの「ATKハイアップ」は継承に最適。エッヘウーシュカに継承させれば、通常攻撃でもボスに大ダメージ。

| 魔物 | 属性 | HP | SP | ATK | DEF | MAT | MDF | TEC | AGI | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クルースニク | 火 | A | D | B | C | C | C | D | D | パワークラッシュ、ブレイズ、ATKアップ |
| フェルムミュース | 土 | C | D | C | C | D | C | D | B | スリープボイス、サンドブレス、ブラインウォール、睡眠予防 |
| イグニスライム | 火 | F | C | D | S | A | E | D | D | ドレインタッチ、アクアガード、治療促進 |
| グリプス | 風 | C | C | C | C | B | C | C | B | 魅惑の瞳、ハリケーン、トルネードブロー、混乱予防 |
| ボルケノコブス | 火 | D | C | C | C | C | C | A | S | マヒ針、パラライズミスト、ブラインニードル、マヒ予防 |
| スィール | 水 | A | C | B | B | C | B | C | B | 粘液、Hアクアソウル |
| セイレーン | 水 | D | S | D | C | A | A | B | B | フリーズアロー、メイルストーム、キュアレイン、キュアオーラ |
| ヴェアヴォルフ | 土 | A | C | B | B | C | C | B | A | 地覇斬、疾風の舞、グランドクロー、カウンター |
| エッヘウーシュカ | 水 | A | B | B | B | B | B | A | B | フリーズアロー、AGIアップ |
| カークス | 火 | A | C | A | B | B | B | B | B | 炎烈刃、ウインドガード、炎上予防 |
| ギガス | 地 | S | D | A | C | D | C | D | D | ヘルクラッシュ、ブレイクブロー |
| ヴィーヴル | 土 | A | B | B | B | B | B | A | A | サンドブレス、ブラインウォール、ストーンシャワー、アースソウル |
| ブッシュオルクス | 風 | A | C | S | A | C | B | B | B | メガクラッシャー、ブレイズ、ATKハイアップ |
| グレムリン | 風 | C | S | C | B | S | A | B | A | キュアレイン、キュアオーラ、聖なる灰 |
| ケルベロス | 火 | A | A | A | A | A | A | A | A | 炎烈刃、パワークラッシュ、ヒートハンド、Hヒートハンド |
| イエガヅエダオブ | 風 | A | A | B | A | A | S | S | A | ウィンドブレス、ポイズンブロー、ブラインウォール、ストームソウル |
| フレアアステール | 火 | D | S | C | B | S | A | B | A | ファイアストーム、ブラッドカース、超音波、フィアーボイス |
| リザードマン | 風 | A | B | A | A | A | A | A | A | スタンクラッシュ、ヘルクラッシュ、ヒーロースタンス |
| ルー | 火 | A | A | A | A | A | A | A | A | ウィンドブレス、ポイズンブロー、ブラインウォール、ストームソウル |

## 融合時に使える触媒アイテムの効果をチェック

融合を行うときは、最大2つまで触媒を使用でき、それにより能力値をアップさせたり、スキルを覚えさせたりすることができる。ゲーム開始時は触媒は使えないが、森の中盤で1つ使用可能となり、雪原へ行けるようになると2つ使用可能になる。触媒を使用するにはコストがかかり、強力な効果を持つものほど高価になる。触媒は、魔物を倒したときや、フィールドの採集ポイントなどで入手可能。また、ショップで購入できるものも存在する。ここでは、火山までに入手できる触媒とその効果、入手方法を公開しよう。




◀短所を補うか長所を伸ばすか、自分好みに能力値を強化できる。



◀フィールドの採集ポイントで入手できる触媒も見逃さないように。

### ■触媒アイテムデータ

| アイテム名 | 効果 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 割れた額当 | HP+8、ATK+1、MAT+1 | ゴブリン |
| 透明な卵 | HP+6、TEC+4、AGI+5 | フロッグマン |
| うごめくツタ | HP+8、MAT+4 | マンドレイク |
| 兎の尻尾 | SP+4、MDF+5 | ボウシウサギ |
| 小さな爪 | SP+4、MAT+1、TEC+4 | アルプ |
| トカゲの尾 | スキル「毒予防」を覚える | バジリスク |
| 瘴気の染みた土 | MAT+1、TEC+5、AGI+4 | ウルワン |
| 割れた甲羅の欠片 | HP+9、ATK+1、MDF+4、 | マナナンマクリル |
| 狂狼の皮 | DEF+4、AGI+9 | スコル |
| 乾いたウロコ | スキル「鉄砲水」を覚える | マーマン |
| 小さな獣の肝 | SP+3、MAT+1、AGI+5 | ラタトスク |
| コウモリ型の羽 | スキル「マヒ予防」を覚える | メガコブス |
| 小亜人のたてがみ | HP+6、ATK+1、AGI+4 | ゴブリン |
| 白いウロコ皮 | ATK+1、MAT+1、AGI+4 | ギヴォイチス |
| 歪な骨片 | SP+3、DEF+3、MAT+1 | アミィ |
| 光る眼球 | スキル「DEFアップ」を覚える | モースロイテ |
| 黒いモヤ | SP+4、DEF+3、AGI+4 | スコル |
| 焦げた肉片 | スキル「ヒートハンド」を覚える | アミィ |
| 大きくて肉厚な葉 | HP+9、MAT+1、MDF+4 | マンドレイク |
| 植物のトゲ | SP+4、MAT+1、MDF+4 | メガコブス |
| 薬草の大株 | スキル「ヒールオーラ」を覚える | 採集（森） |
| 十六角の実 | SP+4、ATK+1、TEC+4 | 採集（森） |
| 小動物のミイラ | HP+10、DEF+5 | 採集（森） |
| 朝露の雫 | スキル「アクアソウル」を覚える | 採集（森） |
| 蟻の巣塚 | HP+6、SP+3、MDF+4 | 採集（森） |
| 本の切れ端 | ATK+1、TEC+3、AGI+6 | トート |
| 硬質のトゲ | HP+4、SP+3、ATK+1、MAT+1 | イルブレック |
| 巨大虫の体毛 | スキル「ストームソウル」を覚える | パピルサグ |
| 鉄のナベ | DEF+10、MDF-2、AGI-4 | ショップ |
| 合成肥料 | HP+16、SP-3、TEC-3 | ショップ |
| 巨人の瞳 | HP+9、ATK+4 | クロプスナーガ |
| いななく骨 | HP+10、DEF+7、AGI+6 | センタウル |
| 鳥人の羽 | スキル「MATアップ」を覚える | ハルピュイア |
| 雪狼の牙 | SP+5、ATK+3、AGI+9 | ハティ |
| 雪トカゲのウロコ | HP+8、ATK+2、TEC+7 | アンラマンユ |
| 凍ったツタ | スキル「氷の瞳」を覚える | マンドレヒエムス |
| 毒虫の針 | HP+6、ATK+3、TEC+8 | キラーマンティス |
| 魔力の核 | SP+6、MAT+2、MDF+5 | ウィルオウィスプ |
| 亜人の髪 | スキル「サンドストーム」を覚える | ノーム |
| 蛮族のこん棒 | HP+11、ATK+4 | オルクス |
| 氷石 | MAT+4、MDF+7 | ブエル |
| 翼を持つ蛇の羽 | スキル「ポイズンブロー」を覚える | ポイズンコアトル |
| 獣のウロコ | HP+7、MAT+3、TEC+9 | マレボア |
| 一角獣の角 | DEF+6、MAT+2、AGI+7 | ヒッポグリフ |
| 凍結した甲羅 | HP+10、SP+6、DEF+6 | アヴラントゥード |
| ソルベ状の体液 | SP+7、ATK+1、DEF+8 | スライム |
| 燃える結晶 | スキル「Hヒートソウル」を覚える | ウィルオウィスプ |
| 魔物の弓 | HP+6、ATK+3、AGI+11 | センタウル |
| 冬草夏虫 | SP+8、MAT+2、MDF+6 | マンドレヒエムス |
| トカゲの骨 | HP+11、DEF+4、TEC+9 | アンラマンユ |
| 凍った体液 | スキル「粘液」を覚える | スライム |
| 冷凍肉 | ATK+2、MAT+1、AGI+7 | ハティ |
| 水 | MAT+4、TEC+7 | 採集（雪原） |
| コールドチェリー | ATK+4、MDF+6 | 採集（雪原） |
| 粉雪草 | スキル「ソニックブーム」を覚える | 採集（雪原） |
| 千年氷 | SP+4、TEC+8、AGI+10 | 採集（雪原） |
| 雪虫の殻 | HP+15、ATK+4 | キラーマンティス |
| 凍った虫羽 | ATK+2、TEC+8、AGI+10 | シムーンビー |
| くちぶえの石 | SP+7、MAT+3、AGI+7 | ウィスプウィンド |
| ガラスの花いけ | TEC+18 | ショップ |
| 巨大な棒 | スキル「封印予防」を覚える | ギガス |
| 宝石の瞳 | MAT+4、TEC+12、AGI+10 | ヴィーヴル |
| 猛獣の牙 | ATK+4、TEC+10、AGI+14 | ケルベロス |
| 強固な皮 | HP+18、ATK+6、MAT+5 | フェルムミュース |
| 牙獣の毛皮 | HP+20、ATK+7、DEF+12、AGI-4 | クルースニク |
| ふさふさした尾 | ATK+8、DEF+11、MAT+5 | クルースニク |
| 高熱の核 | SP+9、DEF+11、MAT+5 | イグニスライム |
| 巨人の骨 | HP+23、ATK+5、MDF+10 | カークス |
| 樹の破片 | HP+16、ATK+6、MDF+12 | ブッシュオルクス |
| 深紅の羽 | MAT+6、TEC+11、AGI+13 | ルー |
| 焼けつく王乳 | スキル「暗闇予防」を覚える | ボルケノコブス |
| 臭い肉片 | SP+8、MAT+6、MDF+11 | フレアアステール |
| 砕けた木の棒 | HP+22、SP+6、MAT+7 | グレムリン |
| 羽毛のかたまり | ATK+6、DEF-6、MAT+7、MDF+12 | セイレーン |
| 猛獣のクチバシ | スキル「Hアースソウル」を覚える | グリプス |
| 壊れた蟹のハサミ | HP+22、ATK+6、DEF+9 | スィール |
| 狂狼の爪 | スキル「サンドブレス」を覚える | ヴェアヴォルフ |
| ねじれた尻尾 | SP+8、MDF+10、AGI+13 | イエガヅエダオブ |
| 壊れた斧 | HP+19、ATK-5、DEF+13、TEC+15 | リザードマン |
| こげた骨 | SP+8、DEF+11、TEC+10 | ケルベロス |
| ホットシロップ | MAT+3、MDF+11、AGI+13 | ボルケノコブス |
| 高熱の液体 | HP-11、SP+10、MAT+7、MDF+12 | イグニスライム |
| 火薬石の破片 | スキル「ファイアブレス」を覚える | ルー |
| 温泉の花 | SP+6、ATK+3、MAT+3、AGI+10 | 採集（火山） |
| 猛火草 | HP+21、SP-4、MAT+7、TEC+14 | 採集（火山） |
| ヒートアップル | スキル「炎上予防」を覚える | 採集（火山） |
| 溶岩 | SP+9、ATK+5、DEF+10 | 採集（火山） |
| 魔物の矢 | HP-8、MDF+8、TEC+13、AGI+13 | エッヘウーシュカ |
| 子供の人形 | ATK-8、MAT+12、MDF+12 | ショップ |
| 太いクギ | ATK+13、DEF-5、MAT-5 | ショップ |

## 突然変異 特定の触媒を使用することで強力な魔物に変化!




特定の魔物の魂と触媒を組み合わせると、一定確率で強力な魔物に突然変異することがある。基本的にひとつ先のダンジョンに出現する魔物に変異するので、探索がかなり楽になる。火山までの魔物のなかで、突然変異する組み合わせを公開しよう。

◀変異する確率は60～80%。意外に高めに設定されている。何度も挑戦してみよう。

### ■突然変異が発生する組み合わせ

| 魔物の魂 | 触媒 | 変異する魔物 |
|---|---|---|
| マンドレイク | 朝露の雫 | マンドレヒエムス |
| メガコブス | 瘴気の染みた土 | シムーンビー |
| スコル | コウモリ型の羽 | ハティ |
| ギヴォイチス | 小動物のミイラ | アンラマンユ |
| ヒッポグリフ | いななく骨 | グリプス |
| スライム | 燃える結晶 | イグニスライム |
| ハルピュイア | 水 | セイレーン |
| オルクス | 小亜人のたてがみ | ブッシュオルクス |
| クルースニク | 一角獣の角 | イェール |
| エッヘウーシュカ | 巨人の骨 | バルバトス |
| ケルベロス | 粉雪草 | ナベリウス |

### ■火山以降に登場する魔物のデータ

| 魔物 | 属性 | HP | SP | ATK | DEF | MAT | MDF | TEC | AGI | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イェール | 風 | S | A | S | A | A | A | S | S | ブレイクブロー、メガクラッシャー、Hストームソウル |
| バルバトス | 土 | S | S | S | A | S | S | S | S | 超音波、AGIハイアップ、TECハイアップ |
| ナベリウス | 水 | S | A | S | A | S | S | S | S | スラッシュレイン、巻きつき、ヘルクラッシュ、AGIハイアップ |

**ワイズマンズワールド 基本テクニック②**

連戦で勝利するコツは、チェインをうまくつなげること。通常攻撃でチェインをつなげていくとAGIにボーナスがつきやすく、敵グループを全滅させて次の敵グループが出現したとき、敵よりも先に行動できるようになる。さらに、5チェイン以上になれば与えるダメージもかなり大きくなり、通常攻撃でも一撃で敵を倒せることが多くなる。また、主人公の全体魔法なら、敵の数が多くても一度の攻撃で全滅させることが可能だ。

ガンダム好きのあの人に会いに行く!

第1回：ガンダム好きアイドル

# 喜屋武ちあき × 機動戦士ガンダムUC ユニコーン MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN





**PROFILE ● 喜屋武ちあき**

マンガやアニメ、ゲームなどを愛するアイドル。アイドルグループ「中野腐女子シスターズ」のキャプテンも務めている。ガンダムシリーズに関しては、並々ならないアツい想いを持つ。

今回のテーマ

**ガンダムが大好きなアイドル・きゃんちに「UC」の魅力を聞いてみた!**

「機動戦士ガンダムUC(以下、UC)」第1話のブルーレイ&DVD発売を記念して、ガンダム大好きアイドル・喜屋武ちあきさん(愛称：きゃんち)に突撃インタビュー!! ガンダム愛にあふれるきゃんちが見た、最新作「UC」の感想、そしてオススメポイントとは!?

## ガンダムシリーズに魅せられたきゃんちが感じた「UC」とは?

今回のゲスト・きゃんちとガンダムシリーズの出会いや、シリーズ最新作「UC」への思いを聞いてみた。語り始めたら止まらない、きゃんちのアツいガンダム愛を、一気にお届けしていこう!

### 「ファースト」の次は「SEED」!?

――ガンダムシリーズとの出会いは、いつ頃なのでしょうか?

**喜屋武ちあき(以下、きゃんち)：**元々アニメは大好きでいろいろと見てきたんですけど、ガンダムは「新機動戦記ガンダムW」が流行る頃まで見たことがなくて。同級生の女の子が「W」にハマっていて、その友人に「私のことレディ・アンってお呼びなさい」と言われたのが、最初にガンダムに触れたきっかけだと思います(笑)。でも、そのときはまだシリーズは見ていなかったんですね。初めてシリーズを見たのは、ちょうど「機動戦士ガンダムSEED」が放送する前くらいです。「新しいガンダムがやるぞ!」と、周りがそわそわしていましたし、アニメが好きというからには、ガンダムって避けて通れない道じゃないですか。ですから、まずは「機動戦士ガンダム(以下、ファースト)」を見始めました。「ファースト」ってカッコイイキャラが多いですよね。シャアがたまりません! もちろん、ストーリーにも釘付けになってしまって。人間模様の深さとか、それぞれの陣営にある「戦う理由」に考えさせられたり。連邦が善でジオンが悪と、単純にくくれるわけでもありませんし。そんな思いにふけたあと、TVで「SEED」を観たという流れです。

――いきなり作品が飛びましたね(笑)。「ファースト」と「SEED」では、宇宙世紀からコズミック・イラに変わるなど、まったく違う世界で物語が描かれていますが、その2作品を続けて見ていかがでしたか?

**きゃんち：**私自身ガンダムに先入観がまったくなかったので、作品ごとに世界が変わっていても、「ファースト」はこういう物語だし、「SEED」はああいう物語なんだって。それぞれ1つのアニメ作品として楽しんで見てました。多くの女の子はやっぱりキャラクターが好きだと思うんですけど、私も「キラ、アスラン、カッコイイー!」って言いながら見てた口です(笑)。それに、「SEED」って「ファースト」の流れを継承して作っていますよね。「SEED」の直前に「ファースト」を見ていたので、とても入りやすかったです。



**ガンダムに先入観がなかったので、どの作品でも楽しめました!**

### おやじキャラいっぱいのステキな作品

――話は変わって「UC」の原作小説はお読みになりましたか?

**きゃんち：**まだ全巻は読んでいないので、感想をいうのは難しいんですけど、ガンダムが好きな福井晴敏さんらしい、ガンダム愛があふれてる小説ですよね! 描写がホントに細

**インタビューこぼれ話 ①**

今まできゃんちが見たガンダムシリーズで、一番印象に残った作品は、「Gガンダム」とのこと。最終話でドモンとレインが見せた石破ラブラブ天驚拳が特に印象的だったようで、「こういう技で世界が救えちゃうんだ(笑)」と、ガンダムの懐の広さに驚いた様子。ほかにも、「第08MS小隊」でアイナとシローが一緒に温泉に入っているときのシローの照れた様子も大好きと答えてくれた。

かくて「お肌のふれあい通信」とか、そういう単語も出てきますし（笑）。いろんな作品から設定を持ってきたり、オマージュを入れたりして、まるでガンダムの福袋って感じです。
――それではアニメ版の「UC」はもうご覧になられましたか？
**きゃんち：**はい！　実は今日も劇場で見てきたんですけど、最初は公開初日の朝8時の回を見に行きました。最初に見たときはもう体が震えて、涙が出ちゃいました。"待望のガンダム最新作"という劇場全体の気持ちにやられたのかもしれないです。あ、そういえば今日劇場で、カップルを見つけたんですよ！
――トーンが高くなりましたね（笑）。
**きゃんち：**だってうらやましいじゃないですか、男女2人でガンダムの話ができるなんて！　ムキー‼
――（笑）。では、「UC」の第1話をご覧になっていかがでしたか？
**きゃんち：**この時代に……この時代だからこそなのかもしれないですけど、ガンダムを劇場で見られるということが嬉しいですよね。大きなスクリーンでたくさんの人と一緒に見られるというのは劇場でしかできない体験です。（キャラクターデザインの）安彦さんの雰囲気が感じ取れる作画ですし、アムロを今の技術で描いたら、今回のバナージのようになるのかなって思いました。それにバナージが前向きで主人公っぽいですよね。まだ子供なんですけど、どこか大人っぽい雰囲気の演技とかもよくて。とにかくバナージがメチャクチャかっこいい！
――オードリーはどうでしょうか？
**きゃんち：**最初に宇宙服を着るシーンがあるじゃないですか、あれが色っぽいですよね。あとくちびるが艶っとしてるんですよ。あれは萌えですね！　オードリーもすっごく好きです！　なよなよしてませんし、意志が強い女性って感じで。あとプチモビが落下するシーンでバナージに「歯をくいしばれ！」って言われて、オードリーがバナージの肩口あたりを噛んでるように見えるんですけど、あのカットがすごく好き!!
――「UC」には、若いキャラクターよりもおやじキャラが多く登場しますけど、それについては？
**きゃんち：**そういったところも「UC」のいいところだと思いませんか？　最近の作品っておやじキャラが少なくて、でも「UC」だと渋いキャラクターがたくさん登場しますよね。第1話でも、おやじキャラのシワの表現とかがよく描けていると思いませんか？　ジンネマンとか、特にイイですよね。
――第1話で印象に残ったシーンは？
**きゃんち：**バナージとオードリーを追ってきたマリーダが出てくるシーンです。マリーダ、足超速いの！　バナージが足払いしているときのお尻がかわいいんですよね（笑）。「UC」って、バナージ目線の絵が多いと思うんですよ。そこで作品全体のスケール感と視点の移り変わりが感じられてすごいなと思いました。そういうシーンとかも気に入ってます。
――では「UC」で好きなMSは？
**きゃんち：**やっぱりクシャトリヤですね。映像描写がすごく細かくて、MSを操縦している雰囲気が伝わってきますし、「ファンネル！」ってファンネルを操ってみたいです（笑）。あ、でも強化人間だけはちょっと……。ガンダムシリーズの強化人間って最後に死んじゃうってことが多いですよね（汗）。ちょっと切ないです。
――それでは、これから「UC」を見る人に、メッセージをお願いします。
**きゃんち：**これまでの「宇宙世紀」を凝縮した、お祭りのような作品ですので、ガンダムが少しでも好きな方は絶対に、この波に乗り遅れないでください！



# 前向きで主人公っぽいバナージがメチャクチャかっこいいんです!

## きゃんちに一問一答

**ガンダムマニアを公言するきゃんちに、ガンダムにまつわる質問をQ&A方式で投げかけてみた！　独自の世界感を持つきゃんちが、ガンダムをお題にどのような答えを導き出すのか!?**

**Q1：**好きなMSは？
**A：**ギャンとズゴックです。ギャンは私の苗字、喜屋武（きゃん）に似ているから（笑）。
**Q2：**自分にとってガンダムとは？
**A：**人生の縮図。教科書です！
**Q3：**好きなシリーズは？
**A：**だんぜん「ファースト」です！
**Q4：**上司になってほしいキャラは？
**A：**ランバ・ラルです。
**Q5：**恋人にするなら？
**A：**シャアしかありえない!!!!
**Q6：**部下にするなら？
**A：**しっかりフォローしてくれそうなミライさんで。
**Q7：**自分がなってみたいキャラは？
**A：**主人公から愛されているアイナやレインです。あ、ミハルとかもいいかも……。
**Q8：**操縦してみたいMSは？
**A：**ガンダム！　でも私としてはジムくらいがちょうどいい気がします（笑）。
**Q9：**これだけは操縦したくないMSは？
**A：**サイコガンダムです。だって、パイロット全員が、あれですよね（汗）。
**Q10：**入隊するとしたらどの軍？
**A：**ジオン軍です。連邦はふざけてそうですけど、ジオンは活気がありそう。
**Q11：**ニュータイプとはどんな存在？
**A：**戦争の道具ではなく、お互いわかりあえる存在のこと。
**Q12：**もし宇宙世紀に生きていたら、何をしてみたい？
**A：**ハロと話してみたい。
**Q13：**日常で使ってしまうガンダムセリフはありますか？
**A：**寒い日に使う「寒い時代だとは思わんか（「ファースト」第4話、ワッケインのセリフ）」とかです！
**Q14：**好きなガンダムゲームは？
**A：**『戦場の絆』（AC）や『ガンダム無双』（PS3、Xbox360）です。とにかく強いMSで戦います！
**Q15：**お気に入りのグッズは？
**A：**シャアが「逆襲のシャア」で着ていたバスローブや、シャア専用携帯です。
**Q16：**これだけは負けないガンダム自慢を教えてください。
**A：**安田朗さんデザインの衣装を着て、「きゃんだむ」になりました！

## 祝! ガンプラ30周年　BB戦士「RX-0 ユニコーンガンダム」をきゃんちが作ってみた

昨年のガンダム30周年に続き、今年はガンプラが発売されて30年目という節目の年。そこで今回は、ガンプラ30周年&「ガンダムUC」第1話発売記念として、きゃんちがBB戦士「ユニコーンガンダム」の組み立てに挑戦してみた!!

**BB戦士 RX-0 ユニコーンガンダム**
■定価：¥1,050（税込）
■発売元：バンダイ　■発売中

久しぶりのプラモ作りで緊張のきゃんち。だが、ものの30分で完成！　さすが!!




▼ガンプラをあまり作ったことがないというきゃんち。説明書とにらめっこしながら、一生懸命製作中！





▲簡単な組み立てながら3つの形態に変身できる本キット。自分の手で作っただけあり、喜びもひとしお！

**インタビューこぼれ話 ②**
「∀ガンダム」でキャラクターデザインを担当した安田朗氏が、きゃんちのためにデザインした「機動戦士キャンダム」。いわゆるMS少女のような格好のコスプレをしたきゃんちで、この様子を見た冨野監督は、きゃんちにメロメロだったとか!?　ちなみに「キャンダム」を見たい人は、とりあえずググってみよう！　「きゃんだむ」でググってみると、これはこれでレアなきゃんちの様子が見られる。ファンならこちらもチェックするべし!!

春になってもやっぱりゲーム♥

# 乙女的ゲームス白書

桜の季節になっても、ゲームやアニメに夢中。そんな姉妹たちのハマりもの、ご紹介します。

Contents





イラスト／ギンカ

## PlayStation®Storeとアニメと私!!

乙女×映像コンテンツ

ビデオコンテンツはステキな子なんです!!

### PlayStation®Storeのビデオコンテンツが熱い!!

ジャー子：六花、さっきからPSPの画面を見てるけど何してんの？　ゲームにしては、ボタンを動かしてないけど。

六花：今は、PlayStation®Storeでダウンロードしたアニメを観賞しているのですわ。続きが気になってしまって。

いつき：へー、そんなのがあるんだ。オレ、アーカイブスで欲しいゲームがあるときしか使ったことなかったぜ!!

ニコ：あら、それはもったいない。ゲームやビデオコンテンツのほかに、コミックや音楽も配信されていてとても便利よ。

みみみ：でも1話単位だったり、期限付きのレンタルだったりするんだよね。正直、高いと思うんだけど～。

しづゑ：確かに。でも気になるのも事実なのよね。ちょっと六花、あんた詳しいみたいだし、いいところ紹介しなさいよ。

### POINT 1 PSPで持ち歩けるって便利ですよね

六花：私が気に入っているのは、まずPSPにダウンロードして持ち歩けることですわ。長い電車移動のときなど、ちょっとした時間に観られて嬉しいですわ。

いつき：そんなときまでアニメを見なくてもさ、家でゆっくり見ればいいんじゃないのか？

ニコ：そうできればいいんだけど、社会人になると自宅でアニメや映画を観る時間が取れないときもあるのよね～。

しづゑ：それ、わかる!!　せっかく大好きなアニメのDVD-BOXを買ったのに、衣装作りやイベントとかで忙しくて観られいことって、結構あるのよね……。

ジャー子：コレクションするのが楽しいってことなら、DVDを買うしかないわね～。みみみとか、そうだもんね。

六花：でも逆に「気になるから1話観てみようかな」という場合には、どこでも観られるぶん、見逃すリスクが少なくてオススメです。

### POINT 2 ロボットアニメの充実っぷりがすごい

しづゑ：便利さや金額も大事だけど、1番重要なのは中身よ。な・か・み!!

六花：それは、確かに大切な部分ですわね。PlayStation®Storeのコンテンツということもあってか、ゲームのアニメ化作品は、多数配信されていますわ。

ニコ：女の子向けだと、『金色のコルダ』かしら。ほかに、人気の『テイルズ オブ』シリーズのOVAやTVアニメもあるわよ。

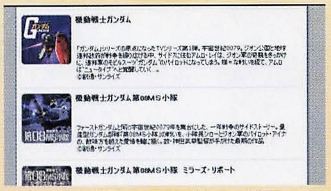
みみみ：「これもアニメ化されていたんだ!!」っていうの結構ある～。配信されている作品の一覧を見てるだけでも、ちょっと楽しい♥

ジャー子：ゲームのアニメ化作品もいいけど、私としては「機動戦士ガンダム」とか「超時空要塞マクロス」とかロボットアニメが充実しているのがうれしいかな。懐かしい作品とか、ついつい見ちゃう。そして、おもしろい。

いつき：ロボットアニメは、王道がそろっているよな。「マクロスF」や「ガンダムUC」とか、最新作も配信されてんのか～。

六花：私は、これを機に見逃した作品を観賞しています。ただ今「創聖のアクエリオン」をまったりと楽しんでおりますわ。主題歌が印象的だったんですが、深夜放送で見られなかったのです。とっても興味深いですよ。

しづゑ：興味深いって……。でもロボットものも、いろいろあるわね。いろいろつまんで、自分に合う作品を探すのも悪くないかもね。




▲初代「機動戦士ガンダム」から「機動戦士ガンダムUC」まで、ロボットアニメがいろいろ!!

### POINT 3 ゲームと一緒に購入するのはいかがです？

みみみ：え～。でもさ、アニメの1話をレンタルするのに必要な金額は200円でしょ～。結構高くない？

いつき：でも、オレのおこづかいからでも出せない額じゃないぜ。まあ作品によって、かかる額が違うってのは気になる部分だけどな。

しづゑ：レンタルショップと比べると、高く感じるわね。六花は、そう思わないわけ？

六花：そういえば、気にしたことありませんわ。私は、買い物にネットワークチケットを使っているんです。それでゲームアーカイブスを購入すると、どうしてもいくらか残ってしまって……。それを寝かせておくくらいなら、アニメでも見ようと思ったのが購入のきっかけでしたし。

ニコ：確かに。ゲームと合わせれば、1～2話くらいは購入できるんじゃないかしら。

ジャー子：あとこの方法なら、お店で借りて、返しに行く手間もないんだしさ～。200円なら、確かに私もアリかも。

### POINT 4 劇場版がお得!?

六花：これはオススメ要素というより、個人的な活用術ですが……。購入する作品は、劇場版やOVAを選ぶようにしていますの。

みみみ：え～、何で？　完結していて、続きを気にせずに見られるからとか？

六花：それもありますが、物語が長いぶんコストフォーマンスがいいからです。

ニコ：劇場版などの時間が長い作品は、300円からなのね。

ジャー子：通常1話30分で200円前後。倍の長さで100円差なら、そっちのほうが得に感じるってことか。

しづゑ：今も昔も劇場版アニメって結構あるし。見る作品にも困らなそうだしね。

いつき：でもOVAのなかにも、1話単位で販売している作品があるぜ。

六花：そこは購入する際、しっかり再生時間と値段を確認していただくしか……。あと長いお話は容量も必要ですので、メモリースティックデュオの空きにもご注意を！

### おまけ 映像コンテンツを無料で楽しんじゃおう!

六花：みみみお姉ちゃんに、値段がどうしても高いと主張されたので、無料で楽しむ方法もご紹介いたしますわ。

いつき：それって、ニコ姉が好きな……。

しづゑ：違う!「YAHOO! JAPAN」の「GyaO!」ってサイトでも、映像コンテンツが配信（ストリーミングのみ）されているのよ。

六花：アニメも80年代の作品から最新のものまで、いろんな作品がそろっていますよ。

しづゑ：アニメ以外にドラマや音楽もあるから、好きなものが見られるしね。

いつき：へ～、それはスゴイな。しかも無料なんだろ。すっげー、便利じゃん。

六花：くわしくは、HPでご確認くださいね。
http://gyao.yahoo.co.jp/



▲毎日更新されているので、好きな作品が配信されていないかこまめに確認を!!

### 結論 ちょっと高いですが手軽さと便利さは捨てがたい

しづゑ：話を聞くと、手軽だし便利なのは間違いなさそうね。最近DVDラックもパンパンになってきたし、私も利用してみようかな。

いつき：そうだな～。オレもゲームアーカイブスを買った残りウォレットで買ってみよう。

みみみ：私は、やっぱり価格的に二の足を踏んじゃう。でも女の子向けアニメが増えたら、ついつい利用しちゃいそうで怖い……。

ニコ：自分の好きな作品が増えると、間違いなく観ちゃいそうね～。配信される作品は、きっとこれからも充実していくでしょうし。

六花：購入に抵抗があるなら、コンテンツを見に行くことから初めてはどうでしょう？

ジャー子：そうね～、配信一覧はタダで見られるんだし。なかには、無料でPVを配信している作品もあるしね。チェックしといて、損することはないんじゃない。

六花：そうなんです!!　意外に便利な子なので、仲よくしてあげてくださいね。

しづゑ：便利な子って……。あんた、近所のおばさんじゃないんだから。



### 登場人物紹介

長女●クリスチーネ・ジャー子
3月だろうとなんだろうと、寒いうちはこたつから絶対に出ない!!

次女●ニコ
ジル様とのコラボPSPがほしかったのに……買えなくてクスン。

三女●みみみ
DSiウェア『わりと本格的絵心教室』にハマり中。わりと本格的。

# 「ミステリアスな乙女のヒミツを暴いてみたい♡」そんな夢を抱くすべての男子にこの娘をオススメ!

# ヨメソムリエ
Yome Sommelier

みみみ：ステキな2次元美少女をピックアップして読者にオススメする本コーナー。今回は大人気乙女ゲーム『金色のコルダ』シリーズの最新作に登場する、ニアたんです!!
ニコ：クールで美人な親友キャラ……みみみの大好物ねぇ。
しづゑ：私も現在絶賛プレイ中なんだけど、ニアって性格だけでなく口調もさっぱりしていてカッコイイのよ。
ジャー子：まさに「女子が憧れる女子」って感じ！
六花：女子校にいたら、絶対にモテるタイプですわね。
みみみ：超同意！　私なんかニアたんにホレすぎて、もう何度ニアたんとのエンディングを迎えたかわからないよ……。
いつき：主人公の恋の手伝いまでさりげなくしてくれる、ステキなキャラだよな。オレもこんな万能乙女になりたいぜ!!




担当 みみみ

## 主人公のおとなりの部屋に住んでいる美人報道部員
## ニア

星奏学院普通科２年生
CV：佐藤朱

学院のそばにある寮で生活しているニア。主人公のおとなりの部屋に住んでいて、気になる男の子の情報などをそっと教えてくれるよ♥



▲まるで猫みたいに、いつでもマイペース！　暑いのはちょっぴり苦手みたいで、涼しい場所がお気に入り。



◀報道部なので、さまざまな情報に精通。毎晩、いろんな話が聞けちゃうよ♥

### 音楽でつながる二度とない夏の始まり『金色のコルダ３』

オーケストラ部の一員となって、全国大会を目指すＳＬＧ。同じ学院の部員はもちろん、ライバル達と恋ができるのも魅力的♥

DATA
- コーエー
- PSP／PS2
- SLG
- 発売中（2010年2月25日発売）
- ¥6,040(税込)※

※プレミアムBOX¥8,190(税込)、トレジャーBOX¥13,440(税込)

## 2010年超注目!　『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』♥

担当 いつき

## 熱血＋部活＝青春グラフティ　Love『ときメモGS3』

**ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story**
- KONAMI
- DS
- SLG
- 価格未定
- 2010年発売予定

### キラキラ光る汗がまぶしい!!　スポーツ少年・不二山嵐くん♥

今まで乙女ゲームってあんまりやってこなかったけど、そんなオレが今すごく気になっているのがコレ、『ときメモＧＳ３』なんだ。さらに言うと、攻略対象の１人でスポーツ少年な、不二山嵐くんが、ものすごく気になってる。なんでって、まず柔道が好きで、しかもすごく強い！　強いうえに、日々の練習も欠かさない。こういうストイックさっていうか、初心を忘れないまっすぐなところって、すごいカッコいいと思うんだ！　男らしいよな!!　もう、この時点でオレ的にかなりポイント高い。練習中の光る汗とか、真剣なまなざしとか見たら、ドキッとしちゃうと思うんだ。というか、絶対するだろ!?　あと、熱いスポーツマンなんだけど、運動だけってワケじゃなくて要領もいいんだって。それってかなり頼りになりそうな感じがするし、加えて天然っていうもまたイイ。いったいどんな天然っぷりを見せてくれるのかな。そのギャップも今から楽しみだぜ。あ、あとオレ的にオススメなのが「……見てろ。10秒だ」っていう彼のセリフ!!　いったいどんな状況でこのセリフを言うんだろうな～。頼りになる日本男児らしいから、主人公（つまりオレ）に対して、自分の実力を見せる意味で言ったりするのか!?　とか、もう想像するだけでしびれるだろ？　声優さんも発表になったし、不二山くんがどんな風にしゃべって動くのか……あああ!!　早く彼に会いたいぜ！　ちなみにほかの５人を演じる声優さんも、有名な演技派がそろってるから、声優好きなオレとしては、そういう意味でも気になってるんだよ。早く発売日が決まってほしいぜ。もう今から待ち遠しくて待ち遠しくてたまらないから、とりあえずオレも柔道を始めて不二山くんに近づけるようにするかな。今日から柔道一直線だぜっ!!



▶夕日をバックに真剣な瞳の不二山くん。……なんかドキドキしてきた。



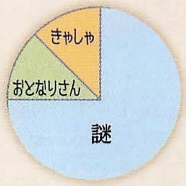
**不二山 嵐**（ふじやま あらし）
CV：宮下栄治
主人公の同級生で男らしいまっすぐな性格。柔道部設立を目指し、日々努力中。

**そのほかの男子も要チェック!!**



- 桜井琉夏　CV：杉田智和
- 桜井琥一　CV：諏訪部順一
- 新名旬平　CV：私市淳
- 紺野玉緒　CV：千葉進歩
- 設楽聖司　CV：立花慎之介

### ニアの成分表♥♥




主人公との出会いのシーンでは、「ニア」という名前しか教えてくれない彼女。大人っぽくて冷静なのに、ちょっぴりイタズラ好きな一面もあったりと、その本心は謎に包まれてるの。みんなもぜひ本作をプレイして、ミステリアスすぎる彼女の魅力に翻弄されてみて♥

### こんな男性にオススメ！

- 謎めいた美人に弱い
- お姉さんにからかわれてみたい
- 猫好き



◀口調は超ボーイッシュ。思ったことをハッキリ発言するよ。

イラスト／呉由姫



**四女●しづゑ**　まだまだ行くわよ！　映画館。古泉くんが私を待ってるから!!

**五女●いつき**　体を動かして煩悩を振り払おうと、ただいま絶賛修行中……だぜ。

**六女●六花**　ゲームにアニメに、PSPを働かせ過ぎている今日このごろ。

**謎の司令官さん**　「……見てろ。（熱々おでんを食べきるまで）10秒だ」




やり込み回数は無限大!!

# 「宝の地図」の宝箱とボスを攻略!!

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

アルティメット ヒッツ版から始めた人にも、発売日からプレイしている人にも役立つ攻略情報をお届け！

**千歳**：今回は宝の地図を探索するときに知っておくと便利な“青宝箱の中身”のヒミツと、通常の宝の地図に登場する、すべてのボスを大公開しちゃいます。

**ブロス**：クリアした宝の地図は、すれちがい通信で自分のキャラクターに持たせて配れます。アルティメット ヒッツ版が発売され、新しい地図を入手する機会も増えているので、すでにやり込んでいる人もおさらいしておきましょう！

ちなみにランク10で入手できる武器は、すべて錬金で強化可能ですよ。

| ドラゴンクエストIX 星空の守り人 | |
|---|---|
| 発売中（2009年7月11日発売） | ¥2,980（税込／※1） |
| DS ジャンル | RPG |
| メーカー | スクウェア・エニックス |
| 備考 | プレイ人数:1～4人 |

冒険 育成 協力

## 青宝箱から入手可能なアイテムをリストアップ!!

宝の地図の洞くつにある青宝箱は、同じ地図の同じ場所にあるものでも、開けるたびに中身が変わる。また、宝箱の中身は右のようにランクごとに分かれており、高ランクの宝箱を開けると貴重な装備を入手できることもある。




▶ボス討伐だけでなく、アイテム収集も宝の地図では重要！

■宝の地図の青宝箱で入手可能な中身リスト

| | ランク1 | ランク2 | ランク3 | ランク4 | ランク5 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワナ | — | — | （ひとくいばこ） | （ミミック） | （ミミック） |
| お金 | 125ゴールド | 268ゴールド | 450ゴールド | 670ゴールド | — |
| 道具 | やくそう<br>上やくそう<br>どくけしそう<br>まんげつそう<br>せいすい<br>キメラのつばさ<br>まほうのせいすい<br>おもいでのすず<br>グビアナどうか | いやしそう<br>上どくけしそう<br>天使のすず<br>ようがんのカケラ<br>まりょくの土<br>ばくだん石<br>てつのクギ<br>げんこつダケ<br>グビアナどうか | ガマのあぶら<br>てっこうせき<br>ルビーのげんせき<br>命の石<br>げんこつダケ<br>グビアナどうか<br>グビアナぎんか<br>ちいさなメダル | つけもの石<br>かがみ石<br>どくどくヘドロ<br>花のみつ<br>まほうのせいすい<br>せいじゃのはい<br>うらみのほうじゅ<br>グビアナぎんか<br>ちいさなメダル | ばんのうぐすり<br>あやかしそう<br>ぶどうエキス<br>とうこんエキス<br>まほうのせいすい<br>ヘパイトスのひだね<br>ちいさなメダル |
| 装備 | こんぼう<br>ぎんのリスト<br>ニーソックス<br>うさぎのおまもり | シルバートレイ<br>てっかめん<br>きんのゆびわ<br>きんのブレスレット | スライムトレイ<br>ちからのゆびわ<br>はやてのリング | ゆうわくの弓<br>ふしぎなボレロ<br>ひらめきのジュエル | まてきの杖<br>あらくれマスク<br>ヘッドドレス<br>あぶないビスチェ<br>あらくれベルト<br>メイド服<br>あらくれズボン<br>あらくれブーツ |

| | ランク6 | ランク7 | ランク8 | ランク9 | ランク10 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワナ | （ミミック） | （ミミック） | （パンドラボックス） | （パンドラボックス） | （パンドラボックス） |
| お金 | — | 880ゴールド | 1500ゴールド | 3000ゴールド | — |
| 道具 | おかしなくすり<br>ミスリルこうせき<br>ヘビーメタル<br>ヘパイトスのひだね<br>天使のはね<br>グビアナぎんか<br>ちいさなメダル | 超ばんのうぐすり<br>ほしのカケラ<br>けんじゃのせいすい<br>ヘビーメタル<br>せいじゃのはい<br>ちいさなメダル | せいれいせき<br>けんじゃのせいすい<br>ミスリルこうせき<br>きんかい<br>グビアナきんか<br>ちいさなメダル | げんませき<br>けんじゃのせいすい<br>オリハルコン<br>天使のはね<br>グビアナきんか<br>ちいさなメダル | せかいじゅのは<br>リサイクルストーン<br>天使のソーマ<br>けんじゃのせいすい<br>おもいでのすず<br>きんかい<br>オリハルコン<br>グビアナきんか |
| 装備 | あくまのムチ<br>まじんのかなづち<br>じごくの弓<br>サタンヘルム<br>ぶしんのリスト<br>古強者のグローブ<br>オープンフィンガー<br>しんかんのブーツ<br>ドクロのゆびわ | はめつの盾<br>ドクロのかぶと<br>しわよせのぼうし<br>古強者のよろい<br>さとりのワンピース<br>マタドールグラブ<br>しんかんのタイツ<br>古強者のブーツ<br>まじょのブーツ<br>ぶしんのブーツ<br>だいまどうのシューズ<br>しわよせのくつ | えいゆうのやり<br>こがらしのダガー<br>ドラゴンの杖<br>カルベロビュート<br>まじゅうのツメ<br>風林火山<br>ふんさいのおおなた<br>メガトンハンマー<br>ペンタグラム | メタスラの剣<br>メタスラのやり<br>メタスラの盾<br>メタスラヘルム<br>メタスラよろい<br>メタスラのこて<br>メタスラブーツ<br>しにがみの首かざり | ほしくずのつるぎ<br>きしんのまそう<br>サウザンドダガー<br>ひかりの杖<br>グリンガムのムチ<br>しゅらのこん<br>竜王のツメ<br>ひっさつのおうぎ<br>グレートアックス<br>大地くだき<br>メテオエッジ<br>天使の弓 |

リスト中に赤文字で表記されたアイテムは、そのランクでしか入手できないアイテムとなる。この赤文字のアイテムが、青宝箱を判別する唯一の方法だ。なお、宝の地図のレベルが高いほど、そして洞くつの階層が深くなるほど、青宝箱のランクも高くなる傾向にある。

## ボスを倒すためのポイントをチェック!

通常の宝の地図の洞くつの最奥で待ち構えているボス達。ここでは、その12種類のボスの攻略ポイントやステータスなどを公開。どのボスも強敵ぞろいなので、挑戦する際は参考にしよう。なお「落とすアイテム」の右にある数値は、そのアイテムを落とす確率を表している。



### 黒竜丸

「つきのはどう」と「やみのはどう」がやっかい。使ってきたら、バイキルトやスクルトなどで対応しよう。

●ステータス　弱点：光

| | |
|---|---|
| HP | 1800 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 180 |
| 守 | 180 |
| す | 117 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| ドラゴンテイル | 10% |
| カグツチのこて | 2% |



### ハヌマーン

これといって特殊な攻撃はしない。回復や強化を怠らず、弱点であるドルマ系の呪文で攻めれば有利に戦えるはずだ。

●ステータス　弱点：闇（ドルマ系）

| | |
|---|---|
| HP | 2800 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 225 |
| 守 | 240 |
| す | 132 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| ほのおのツメ | 10% |
| むてきのズボン | 2% |



### スライムジェネラル

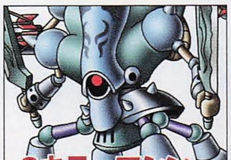
「仲間呼び」でスライムベホマズンを呼び出す。使われたら、回復される前にスライムベホマズンを率先して倒そう。

●ステータス　弱点：闇（ドルマ系）

| | |
|---|---|
| HP | 3600 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 242 |
| 守 | 298 |
| す | 130 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| きせきのつるぎ | 5% |
| わざしのてぶくろ | 2% |



### Sキラーマシン

「ギガスラッシュ」や「スーパーレーザー攻撃」などの強力な全体攻撃を行う。ベホマラーを使える職業を入れよう。

●ステータス　弱点：雷・爆発（イオ系）

| | |
|---|---|
| HP | 4000 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 264 |
| 守 | 354 |
| す | 148 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| たつじんのオノ | 5% |
| えいゆうのブーツ | 2% |



### イデアラゴン

イオナズンなどの攻撃呪文は、マホカンタなどでやりすごそう。回復はベホマラーか「ハッスルダンス」で！

●ステータス　弱点：土

| | |
|---|---|
| HP | 4300 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 264 |
| 守 | 338 |
| す | 160 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| マジカルメガネ | 5% |
| りせいのサンダル | 2% |



### ブラッドナイト

幅広い攻撃手段で攻めてくる。スクルトやフバーハで守りを固めよう。ゾンビ系なので「ゾンビガード」も有効だ。

●ステータス　弱点：炎（メラ系）

| | |
|---|---|
| HP | 5200 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 319 |
| 守 | 377 |
| す | 182 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| しんぴのよろい | 5% |
| りんねの盾 | 2% |



### アトラス

「痛恨の一撃」の発動率が高い。回復手段を用意するのはもちろん、あらかじめスクルトなども使っておきたい。

●ステータス　弱点：光

| | |
|---|---|
| HP | 6500 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 462 |
| 守 | 274 |
| す | 163 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| きょじんのハンマー | 5% |
| そらのトーガ | 2% |



### 怪力軍曹イボイノス

全体ダメージの「はげしい鉄球ぶんまわし」で混乱状態になることも。エルフのおまもりを装備しておこう。

●ステータス　弱点：氷（ヒャド系）

| | |
|---|---|
| HP | 6000 |
| MP | 100 |
| 攻 | 372 |
| 守 | 442 |
| す | 188 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| 戦士のよろい | 5% |
| じあいのかぶと | 2% |



### 邪眼皇帝アウルート

「あやしいひとみ」は睡眠状態になる技だが、対象となるのは1人。使われたら、あわてずにザメハで起こそう。

●ステータス　弱点：炎（メラ系）

| | |
|---|---|
| HP | 5200 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 382 |
| 守 | 418 |
| す | 216 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| ミネルヴァミトル | 5% |
| はるかぜのぼうし | 2% |



### 魔剣神レパルド

攻撃するとテンションが上がる「テンションバーン」がやっかい。定期的に「いてつくはどう」でかき消したい。

●ステータス　弱点：氷（ヒャド系）

| | |
|---|---|
| HP | 6600 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 430 |
| 守 | 430 |
| す | 232 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| コンバットアーマー | 5% |
| しょうりのよろい | 2% |



### 破壊神フォロボス

攻撃力が高く、使用してくる呪文も強力なものばかり。呪文耐性の高い防具を装備し、「マジックバリア」を使おう。

●ステータス　弱点：風（バギ系）・光

| | |
|---|---|
| HP | 7000 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 528 |
| 守 | 452 |
| す | 239 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| 宝の地図 | 100% |
| きんかい | 10% |
| 天使のローブ | 2% |



### グレイナル

「若き血潮」で自己強化を行う。使ってくる技はすべて全体にダメージを与えるので、「大ぼうぎょ」やスクルトが役立つ。

●ステータス　弱点：闇（ドルマ系）

| | |
|---|---|
| HP | 7400 |
| MP | ∞ |
| 攻 | 478 |
| 守 | 478 |
| す | 252 |

●落とすアイテム

| | |
|---|---|
| せかいじゅのは | 100% |
| オリハルコン | 10% |
| 竜王の地図Lv1 | 5% |

※ステータスの見方：HP：ヒットポイント、MP：マジックパワー、攻：こうげき力、守：しゅび力、す：すばやさ

※1：『アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX 星空の守り人』



**ただいま絶賛プレイ中**

先月発売された「交響組曲ドラゴンクエストIX」を購入しました。DS音源で曲そのもののよさはとっくに知っていたのですが、このオーケストラ版を聴いてそれを再確認！特に「天の祈り」はエンディングのこともあいまって、涙なしでは聴けません。配信クエストNo.163で師匠であるイザヤールが○○しましたが、天使界は○○しないのでしょうか……。最近は、移動中はもちろん、仕事中のBGMもこのCDになっています。今年は絶対コンサートに行って、生で聴くぞー！ （千歳／CD再生時

電撃ゲームスが贈る『ドラゴンクエストIX』特設コーナー

# ドラ特IX 第6回

『DQIX』に関する、さまざまな情報を提供する「ドラ特IX」。第6回目となる今回は、久々の1ページ構成でお送りします！ 国勢調査では、なんと全国のプレイヤーのふところ具合が明らかに……!?

この掛け合いもすごーく久しぶりな「ドラ特IX」です。ここ最近は小スペースが続きましたが……今回は復活してますよー。

**おしょう**：今回は3月4日に発売されたアルティメット ヒッツ版『ドラゴンクエストIX』を始めとした2つの「ドラ特」を掲載しています。

毎週金曜日に更新中の「配信クエスト」情報や、次に誰が来るのかが楽しみな「ゲスト情報」もありますよ！




▶超連動による歴代シリーズのボス配信など、本作の新たな情報はまだまだ判明する!?

## ドラ特1 アルティメット ヒッツ版『DQIX』発売中!!

スクウェア・エニックスの名作がお手ごろ価格で遊べる「アルティメット ヒッツ」シリーズに『DQ IX』が早くも登場しました！ しかも、初回特典には『DQMB II L』の特別なカードが同封されています。

探せば、まだ初回版を入手できるかも。この機会に友達や家族に勧めてみましょう！

●スクウェア・エニックス
●発売中 ●¥2,940（税込）




## ドラ特2 第3回国勢調査の結果が判明！ 平均所持金が一番多いのはドコだ!?

Wi-Fi通信で送られたプレイヤーのデータを集計し、公式サイトで随時発表している『DQIX』国勢調査。今回は、2009年7月11日から2010年1月18日までの間に送られた、905,278件の冒険の書をもとに作成されています。

第3回目の気になる内容は「全国の平均所持ゴールド」です。トップは首都の東京都……と思いきや、なんと茨城県の1,661,888ゴールドでした！ 首都圏近郊とはいえ、これはちょっと意外かも？ ちなみに『DQIX』の地名も含めると、最も平均所持金が多かったのは、ガナン帝国の1,989,662ゴールドです。

ちなみに攻略班の平均は以下のとおり。私は500万くらいありましたけど、Wi-Fiショッピングで10分の1まで減りましたよ……。

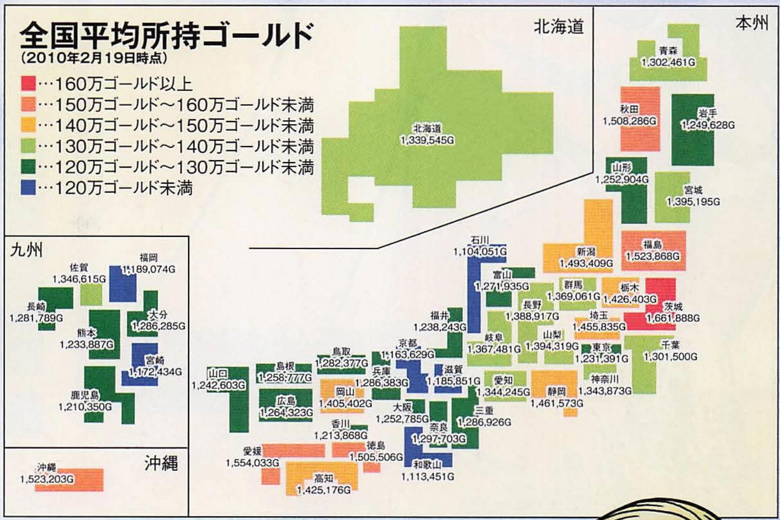


▲都道府県トップと比べて約30万も差があるガナン帝国。なぜこんなに飛び抜けているのか!?

### ちなみに… 攻略班の所持金は!?

●プロス ……500,000 G
●千歳 ……280,000 G
●おしょう ……150,000 G

平均31万ゴールド




**さらに詳しい結果は特設サイトをチェック!!**

アドレス http://member.square-enix.com/jp/special/dq/dqix/

## 配信クエスト情報 2/26～3/19

■配信クエストリスト

| 配信日 | No. | クエスト名 | クエスト発注場所 | 条件 |
|---|---|---|---|---|
| 2月26日 | 165 | マイネームイズ・スライム | ウォルロ村（井戸の中） | セントシュタイン地方に行ける |
| 3月5日 | 166 | モンスターレポート | オンゴリの崖（高台） | 本編クリア済み |
| 3月12日 | 167 | キレイに なるピ! | アイスバリー海岸（小島） | 本編クリア済み |
| 3月19日 | 168 | ツボ職人ガリレー | エラフィタ村（井戸の中） | 本編クリア済み |

今回、配信されたクエストのうち、No.165、No.166、No.168の3つは繰り返し受注することができる。またNo.167をクリアすると「ゾーマの地図」を入手可能！

### No.165 マイネームイズ・スライム




◀ウォルロ村の井戸にいる、ベホイムスライムから受けられる。彼の怒りを和らげるために、特定のスライム系を討伐しよう。

### No.166 モンスターレポート




◀オンゴリの崖の高台にあるモンスター研究所で受注。ルエスタが指定した宝の地図のボスを、なるべく少ないターンで倒せ！

### No.167 キレイに なるピ!

▶依頼主はアイスバリー海岸に住む小鳥のヨッピだ。彼女のために、れんごくまちょうを倒して、あるアイテムを入手しよう。




### No.168 ツボ職人ガリレー

▶エラフィタ村の井戸の中にいるツボ職人からの依頼。"土"のある宝の地図をクリアして、頼まれたものをゲットしよう！




## ゲストキャラクター情報

### 2月26日からは『DQV』のビアンカ、そして3月19日から『DQVII』のキーファが配信中!!

Wi-Fi通信で歴代『DQ』シリーズのキャラクターが宿屋に来てくれる「スペシャルゲスト」ですが、なんと2月26日のビアンカで『DQ V』の天空の花嫁が全員そろいました！

3人が一緒の部屋にいたら、ちょっとおもしろかったかもしれませんね（笑）。




◀アルカパで宿屋を営んでいた両親のもとで育ったビアンカ。宿屋に詳しい彼女がリッカの宿屋に泊まった感想は……!?



▶『DQ VII』のグランエスタード城の王子であるキーファもリッカの宿屋に来店！

**配信ゲストはこれで16人目!!**



**ビアンカ**

『DQ V』の主人公の幼なじみで、幼少時代に一緒にお化け退治をした。その後、数年の時を経て、青年時代に主人公と再会する。

**ドラ特IX はみだし情報**

【その①】超連動で大魔王の地図が入手できる『DQMBIIL』。3月11日までは『DQVI』のダークドレアムが配信されていた。そして12日からは『DQVIII』のボス・ラプソーンが配信中だ。【その②】北米・欧州・豪州で、海外版『DQIX』の発売が決定！ タイトルは『DRAGON QUEST IX: Sentinels of the Starry Skies』で今夏発売予定。




**電撃ゲームスだけの描き下ろしイラスト!**

▲キャラクターデザインを担当した今泉昭彦氏の描き下ろし！ 欄外のコメントも要チェック!!

# 絶対ヒーロー改造計画

**『ディスガイア』の開発スタッフが放つ、やり込みゲーの新たな形。初心者から上級者まで誰もが楽しめる新感覚ダンジョンRPGは、どのようにして完成に至ったのか。インタビューでその秘密に迫る！**

| 絶対ヒーロー改造計画 | | | |
|---|---|---|---|
| 発売中（3月11日発売） | 通常版：¥6,090（税込）／初回限定版：¥8,190（税込）／DL版：¥4,800（税込） | | |
| PSP | ジャンル | RPG（ダンジョンRPG） | SF |
| | メーカー | 日本一ソフトウェア | 戦略 |
| | 備考 | プレイ人数：1人用 | 育成 |

## 発売後だからここまで語れる！ 開発秘話をズバリ公開!!

ダンジョンRPGに日本一ソフトウェアのやり込みゲーの遺伝子が融合した本作。戦闘不能になってもキャラが成長するシステムを採用し、初心者でも十分に楽しめるのが特徴だが、それだけでなく、やり込み要素を含めて非常に幅広い遊び方が可能な点も魅力だ。今回は、2周目のお楽しみなど、発売後だから語れる本作の秘密を、プロデューサーの新川宗平氏に直撃!!



プロデューサー兼シナリオ担当

## 新川宗平さんに聞くマニアックインタビュー

**Profile** 本作のプロデュースとシナリオを担当。日本一ソフトウェアの代表取締役社長でもある。『ディスガイア』や『ファントム・ブレイブ』などの生みの親で、多くのやり込みゲー開発に携わってきた。

### ヒーロー像 欠点がなければヒーローじゃない!

――ストーリーの内容、見どころは？

**新川宗平氏（以下、新川。敬称略）**：日本一ソフトウェアならではの切り口で描くヒーロー像ですね。変なことも、いろいろと盛り込めたと思っています。

――新川さんの考えるヒーロー像とは、どういったものなのでしょうか？

**新川**：ヒーローって欠点があるべきだと思うんですよね。その欠点を乗り越える姿に、見ている側の人間は熱いものを感じるんだと思います。

――序盤は評価の低い主人公が、しだいに評価されていく展開も同様ですね。

**新川**：そうですね。最初はヒドイことを言われたりもする主人公が、がんばって戦っていくなかで評価が高まっていく＝欠点を乗り越えるという感じです。本作は主人公＝プレイヤーの方という面があるので、主人公が評価される＝自分が評価されるという感覚、気持ちよさを感じていただければ嬉しいですね。

**新川さんの注目ポイント 欠点克服で主人公＝プレイヤーが評価される!**




▲主人公（プレイヤー）の低い評価が、先に進むにつれ高まっていくのが気持ちいい！

### シナリオ重視派必見キーワード 意外とヘビー

本作の物語には、実は意外とヘビーな話も多い。新川氏によると、ヒーローモノはメッセージ性の高さが重要だと考え、コミカルタッチを基本にしつつも、締めるところはシリアスに、という構成にしたとのこと。



**かなり社会派のストーリーも展開!**

◀リストラやいじめ、果ては離婚（!?）まで、シリアスな部分はとことんシリアスな物語。

### 2周目 ぶっ飛んだストーリーと分岐を探す楽しみ

――1周目は主人公の成長がメインですが、2周目のストーリーの見どころは？

**新川**：2周目からはストーリーの分岐が開放されて、地球でのラスボス戦に勝った場合など、いろいろなエンディングが楽しめるようになっています。禁断の○○ネタから、お約束の○○オチまで、好き勝手に詰め込みました。なんというか『ディスガイア』の次回予告を本当にイベントにしたような感じで、ある意味「もういいや」と、なんのリミッターもなくシナリオを書きました（笑）。

――2周目以降の物語にも注目ですね。

**新川**：本作のコンセプトの1つに、繰り返し遊べるというのがあるので、各話に分岐を用意しました。本質的には物語よりも育成を中心にしたゲームですが、細かい部分まで仕込んでますので、分岐を探してみてもらえると嬉しいですね。

**新川さんの注目ポイント 詰め込んだネタと芸の細かさで勝負!**



▲「にげる」とバナナの皮で転んでしまうなど、随所に仕込まれた小ネタ探しも楽しい！

### 『ディスガイア』好き必見キーワード んなアホな（笑）

『ディスガイア』と同じ方がシナリオを担当しているため、そのハチャメチャさは健在。数万ダメージを与えてくる隠しボスもいたりと、いろいろな意味で「んなアホな（笑）」とツッコミたくなる展開が目白押し。



**ついツッコミたくなる「ヒーローの心得」**

◀各話終了後に挿入される「ヒーローの心得」。これぞヒーローコントといった感じ（笑）。



# 「ごめんなさい（笑）。

**今泉さんにも聞いてみた！** 『絶対ヒーロー改造計画』のキャラクターデザインを担当して印象に残ったのは、デザインに対する考え方の違いですね。日本一ソフトウェアさんと自分と、それぞれのデザインに対する考え方の違いは、大変でもあり新鮮でもありました。今回の描き下ろしは、この作品にかかわって最後に描いたイラストとなるので、自分のなかではいったんの区切りとして印象深いですね。もう発売を向かえましたが、『絶対ヒーロー改造計画』は絶対に楽しいので、ぜひ遊んでみてください！

## カスタマイズ　アイデアは意外とかたよった

――カスタマイズの基本となるパーツは、どのように作られたのでしょうか？

**新川**：スタッフ全員で考えていきました。ドリルは欠かせないよね、とか。でも、かなりかたよりましたね（笑）。変なヤツばかりなので王道的なヤツも入れようと、最終的にバランスを整えた感じです。

――防具パーツについては？

**新川**：足も、普通の足ではなくてタンクだったり、いろいろなバリエーションを作りました。また、フックで物をつかんで移動するといった、特殊効果（スキル）や技を入れられた点も、プレイの幅の広がりにつながったと思っています。

――パーツでは、電撃文庫とのコラボパーツが意外と入手しやすくて驚きました。

**新川**：序盤で解禁される練武の洞窟に潜ればOKです。運の要素はありますが、ゲームが苦手という電撃文庫ファンの方でも好きな作品のキャラで遊べるように、意識して入手しやすくしました。

――逆に入手が難しいパーツは？

**新川**：やり込み派の最終的な目標になるようなものもあります。それは『ディスガイア』とは別のやり込みゲーのキャラをモチーフにしたもので、見た目も主題歌もエライことになりますよ（笑）。

### 新川さんの注目ポイント　装備を変えるだけで楽しくなることが狙い




▲見た目がユニークなものばかりなので、装備を変更してオシャレを楽しむのもアリ！

## やり込みゲー好き必見キーワード　終わりなき強化

本作はダンジョンでのレベルアップに応じてトータルレベルが上昇（万単位まで！）し、それにより主人公の成長率がどんどんと上がっていく。さらに合成で装備を強化したり、人体改造で能力を上げることも可能だ。




**戦っても戦っても上限は見えない！**

◀数千レベルまで上げても、限界まではほど遠い！　パーツ合成などの強化要素も満載。

## ファンへのメッセージ　気になる続編の話もチラリ？

――日本一ソフトウェア作品のファンで、ダンジョンRPGは未体験というプレイヤーに、アドバイスなどはありますか？

**新川**：ヤバイと思ったときは、ちゃんと逃げることが重要です。ただ、戦闘不能になっても、上げたレベルはトータルレベルに反映されるので、ムダにはなりません。プレイしたぶんだけ確実に強くなるので、がんばれば絶対クリアできます。

――基本ルールを身に付けてしまえば、あとはそれほど難しくはないですよね。

**新川**：着せ替えながらサクサク進めていけるので、初心者でも楽しく遊んでいただけるかと。公式サイト（※1）で公開中のムービーを見ると、難しくないのがわかっていただけると思います。

――続編の予定はあるのでしょうか？

**新川**：ユーザーさんの反応しだいですが、ぜひ作りたいと思っています。システム部分のノウハウを蓄積できましたから。

――最後に、読者に一言お願いします。

**新川**：初心者向けの作りにしつつ、やり込み要素もふんだんに用意しています。ライトに遊びたい人、深く潜りたい人、どちらもぜひプレイしてみてください！

### 日本一ソフトウェアファン必見キーワード　○○改造計画

早くも判明した、本作の続編の可能性。ただし、ヒーローモノとしては、詰め込めるものはすべて採用し、やれることはやり切ったとのこと。そのため、続編は『絶対ヒーロー改造計画2』ではないようだ。つまりシリーズ化される場合、気になるタイトルは『絶対○○改造計画』になる模様。果たして『○○』に入る題材は？　新川氏いわく、「次はもっと女の子が出るやつ（笑）」らしい。

**すべてがムダにならない！　これまでになかったダンジョンRPGの新たな形**




◀本作は、キャラを育てるという面では『ディスガイア』などと同じだが、やり込みゲーとしても、ダンジョンRPGとしても、新たな提案がなされている！

※1：本作の公式サイト（http://nippon1.jp/consumer/hero/）では、3月上旬時点で2種類のムービーが公開中。遊び方やシステムなどがコミカルなノリで紹介されているので、まだプレイしていない人はもちろん、プレイ済みの人でも楽しめるものとなっている。

## 3人合わせてプレイ時間1000時間オーバー！　やり込み自慢座談会

数々のやり込み要素にドハマりしてしまった、本誌が誇るやり込みゲー好きライター達。ここでは、プレイ時間の合計が1000時間を超える彼らが、やり込む過程で身に付けたプレイのポイントやオススメのパーツなどを語る。絶賛プレイ中の人も、購入予定の人も必見だ！

**参加メンバー**

- **三点倒立**　やり込みすぎて締切を破る男。倒しても復活する屍族（ミイラ）が好き。
- **ぬるま湯**　名前と裏腹に沸騰しながらやり込む青年。好きなギミックは敵が増える鏡。
- **かにみそ**　苦手ジャンルなのにハマり中の紅一点。ピロ彦（正確には松風雅也氏）LOVE。

### ダンジョン　練武の洞窟が基本！

**三点倒立（以下、三）**：オレは「練武の洞窟：（ピー）級」しか潜ってないけど2人は？

**ぬるま湯（以下、ぬ）**：ボクも「（ピー）級」がメインですね。育成にはもってこいですから。

**かにみそ（以下、か）**：「新人ヒーロー級」と「中堅ヒーロー級」しか解禁されてない……。

**三**：まあ、練武の洞窟ならどこでもOKだ。ただ、RANKの高い（★の数の多い）パーツが出るから、上のクラスほどいいのは間違いない。

**ぬ**：やり込みの第一歩は、練武の洞窟で★4つ程度のパーツを揃えることを目標にするのが基本。ちなみに、クリアしなくても上位のダンジョンは出現しますから、キャラバンを利用して、まずはできるだけ深く潜ってみるといいですよ。

**か**：電撃ダンジョン（電撃文庫とのコラボダンジョン）を出すための電撃チケット（練武の洞窟をある程度深く潜ると、キャラバンの発掘屋で買えることがある）はかなり集めたわよ。

**ぬ**：実は電撃チケットは、複数の練武の洞窟で、それぞれ別のものが売られるので、「新人」と「中堅」以外も出現させるほうがオススメかと。

**三**：すべての電撃ダンジョンを出すのは大変だが、そこで入手できるコラボパーツは優秀なものばかり。電撃チケット集めはとても大事だな。

### パーツ　射程とスキルが重要！

**三**：ちなみに2人は、パーツは何を使ってる？　オレはマケレンランスとロボ刑事仮面に、盾とジャンプ力重視の足パーツが基本装備だが。

**ぬ**：ボクも同じです。ロボ刑事仮面の罠を見破るスキルが便利で脱げません（笑）。

**か**：頭パーツだと、移動時のEN消費が減るスキル「やせがまん」が付いてるのも便利よね？

**三**：レベルを上げてもENは上がらないからな。

**か**：ちなみに私は、武器は銃を使ってるわ。やっぱり、ハンドガンの射程3は最高♪

**三**：遠距離攻撃系の武器は、近距離攻撃系の武器より磨耗度の減りが大きいから気をつけろ。

**か**：道理でCOND（磨耗度）がすぐ0%に（涙）。ちなみに、隠しボスとか強敵に勝てません～。

**三**：殴り合うとまず勝てない。逃げるのも手だ。

**ぬ**：マップ上の紫の点は強敵なので注意です。離れた場所から特殊技で戦うのが鉄則ですね。

**三**：安眠マクラで睡眠状態（必ずクリティカル）にして、背後からの攻撃で攻めるのが基本だな。

### 合成　高RANKのパーツ入手後が本番

**か**：パーツといえば、合成ってやってる？

**ぬ**：そこそこには。ボクが使ってみたい、最高RANKのパーツがなかなか入手できないので、最終的なものはまだできてないですが。

**三**：さっき自分で言ってたように、★4つ程度のパーツで合成するほうがいいだろ。

**ぬ**：現実的なラインは、そのへんなんですよね。

**か**：それだと、私が合成した武器って、全部★4つまでのつなぎってことになるんだけど…。

**三**：やり込むなら、磨耗度300、400くらいのものを作らないと戦えないぞ？

**ぬ**：★1つ（RANK1）の場合は9回しか合成できないから、やっぱり★4つは必要かな。電撃文庫のコラボパーツは例外で、★が少なくても合成できる回数が多いからお得ですよ。

### 2周目　ただ分岐するだけじゃない！

**か**：実は私、練武の洞窟に夢中で、ストーリーは1周目の最終話でストップ中なんだけど、やっぱりちゃんとクリアしたほうがいいのかな？

**三**：1周目からでもやり込みはできるが、やはりやり込みの本番は2周目からだ。田中デスダーク戦やダンジョンのボス戦など、いろいろなところでストーリーが分岐するからな。

**ぬ**：分岐後のイベントでヒミツのパーツを入手できたりもするので、ボクは積極的に2周目に進むほうがいいと思いますけどね。

**か**：えーっ、ただ分岐が開放されるだけじゃなかったの？　ちょっとクリアしてくる!!




▲キャラクターの育成やパーツの収集などに最適な練武の洞窟は、やり込み派のパラダイス！

## お世話になった施設＆武器ランキング

### お世話になった施設

**1位　キャラバン**
ダンジョンからの緊急脱出手段としても使える、命綱的な存在としてダントツの評価。発掘屋でしか買えないアイテムも魅力。

**2位　鍛冶屋**
パーツの磨耗度を回復できる施設だけに、重要度はかなり高い。合成でオンリーワンのアイテムを生み出すためにも必須となる。

**3位　虎の穴**
練武の洞窟で野良裏地球人（イノセント）を10人以上集めることで設置可能に。施設の住人を強化できるので、非常に便利。

### お世話になった武器

**1位　マケレンランス（槍）**
練武の洞窟で入手できる高性能な槍で、射程は2。ほぼ満場一致の1位だった。これを入手するまではスティールランスがオススメ。

**2位　ハンドガン（銃）**
第1話のダンジョンから入手できる点と、射程が3という点で高評価。なお、やり込み派にはマケレンバズーカのほうが人気だった。

**3位　ビームシールド（盾）**
武器じゃないけど、満場一致で「お世話になった」とランクイン。「防御詠唱」という、詠唱と防御が一体化した特殊能力が便利。

# 2周目以降のシナリオは、やりすぎました」

**ただいま絶賛プレイ中!!**
マケレンノジャーの最終兵器ともいえる6種類の「マケモード」。基本的には、最大HPが増える「LDF」を使っていればOKです。といっても、ボス戦などで使う場合は、HPを増やすよりも連続で行動できる「SPD」がオススメですし、部屋に多数の敵がいる状況では、部屋内のすべての敵にダメージを与えられる「HIT」も有効でしょう。まあ、いわゆるケースバイケースですね。ボクは「SPD」を利用した“ずっと俺のターン”状態が大好きです（笑）。
（ぬるま湯／プレイ時間：350時間）

TEAM DENGEKI PRESENTS

# DRF 電撃レーシングファクトリー

第6回

**RCGをこよなく愛するライター・編集者がクルマについて語り合うために結成された夢の組織「DRF」。第6回目となる今回は、コーナリングのキモであるデフをわかりやすく紹介！**

## STORY 大型新人が登場! 意外なつながりに一同オドロキ

**megane**：むむぅ、コーナーがうまく曲がれない……。
**Rusty**：キミは自分の車をうまくコントロールできていないようだな。足回りをチューニングをしていればうまく曲がれるはずだが？
**Gian**：セッティングなら俺にまかせてください。コーナーリングのキモはデフにあります。デフをしっかりチューニングすれば好きな挙動でスルッと曲がれますよ!!
**Rusty**：お、いきなり新人が登場したな、びっくりした。で、キミは何かクルマに乗っているのか？
**Gian**：カリカリにチューニングしたJZX100チェイサーに乗っていました！（過去形）
**Rusty**：俺はソアラ、meganeはスープラ、そしてチェイサー……。チーム1JZにでも改名するか！



## LAP 5 コーナーをスムーズに曲がるための第1歩［デフ編］

理想のコーナーリングを実現するため、デフの仕組みと駆動形式ごとのチューニングを覚えよう。

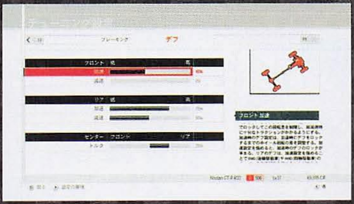
## そのクルマ、きちんと路面をグリップしてますか？

**コーナーの基本はアウトインアウト。だが、タイヤがスリップしてしまい思いどおりのコーナリングができないなんてこともあるだろう。そこでデフの出番だ！　デフはグリップ性能を高め、ハンドリング性能も向上できる、とても便利パーツだ。**

**Forza Motorsport 3**
- ●マイクロソフト　●Xbox 360
- ●発売中(2009年10月22日発売)　●RCG
- ●¥7,140(税込)、限定版¥8,190(税込)
- ●プレイ人数:1～2人／オンライン対応

### 座学 デフを制する者はコーナーを制す

デフは、FFなら前輪、FRなら後輪といった駆動輪の、左右の中心にあるパーツのこと。コーナリング時に左右のタイヤの回転差を補い、効率のよいコーナリングを行うためのパーツだ。デフは現代のほぼすべてのクルマに搭載されているが、このデフを調整式にして、より素早い旋回を行えるようにしたのが「LSD」だ。『Forza 3』ではどちらもデフという表記になっているため、本コーナーもデフという表記で統一している。




▲チューニングメニューからデフを調整することで、より楽しいコーナリングが行えるようになる。

### デフの動き・仕組みを知ろう




▲デフは左右のタイヤの中心についており、コーナリング中に外側のタイヤにより多くの力を配分する。

クルマが曲がるときは内側のタイヤと外側のタイヤに回転差が生じる。その差を吸収するのがデフの役割だ。内側よりも回転数が多い外側の駆動輪に力を多く配分することで、内側の空転を防いでスムーズなコーナリングを実現する。だが、レースなどでコーナリングのときに片輪が浮くと、浮いているほうにも無駄に駆動力を与えてしまい、逆に効率が悪くなってしまう。このような現象を防ぐために駆動輪を制御し、空転を抑制するのが前述のLSDである。

### 明日から使える！クルマ用語集

**LSD**：リミテッド・スリップ・デファレンシャルギアの略。デフをロックさせて無駄な空転を防ぐ、ドリフター必須のアイテム。回転感応型とトルク感応型の2種類に分類され、前者は「ビスカスLSD」、後者は「ヘリカルLSD」「トルセンLSD」などと呼ばれる。ちなみに「ノンスリ」とも言うが、その呼び方を使う人はアラフォー以上の世代だと思われる。

**1Way・1.5Way・2Way**：デフは効かせ方によって3種類に分類される。加速時のみ作動するのが1Way、加速と減速の両方で作動するのが2Way、2Wayの加速時の効きを弱くしたものを1.5Wayと呼ぶ。たまに交差点などで曲がるときにバキバキと音を鳴らせて曲がるクルマがいるが、それはきっとLSDの効きが強すぎるためだ。

**イニシャルトルク**：LSDは駆動輪にトルクがかかったときに作動するもの。この作動をより早くさせるのがイニシャルトルクだ。これが強すぎると、常に力がかかっていることになるため回頭性が悪くなったり、LSDが消耗しやすくなったりする。

### 実践 駆動形式ごとの設定方針を伝授！

FRはリアに駆動輪があることからフロントのトラクションが抜けやすく、逆にFFはフロントに駆動輪があることからリアのトラクションが抜けやすい。また、AWDはフロントとリアに駆動輪があることからトラクションに優れる、など駆動形式によってそれぞれ特徴がある。このことから駆動形式によって、デフのチューニング方向はそれぞれ変わってくるものである。今回は駆動形式ごとの設定方針を伝授しよう。



▲FR車ならリアが駆動輪。当然ながらデフの調節は後輪しかできない。

#### AWD 自分のスタイルに合った設定ができる汎用性の高さが特徴

AWDは駆動輪がフロントとリアにあるのでデフを前後に搭載できる。これにより、コーナリングの際にアンダー気味で安全に曲がらせる設定も、オーバー気味でクルッと曲がらせる設定も自由自在にできる。アンダー気味にセッティングしたいなら、フロントの加速と減速を上げ、オーバーにしたいのなら、リアの加速を上げればいい。ただし、どちらも極端に上げると曲がりにくいクルマになってしまう。

#### FR 加速を抑えてリアのバタつきを解消

前輪に駆動輪がないため、ブレーキング時に挙動が不安定になりやすいFR。そこで、リアの加速と減速を低めに設定するといい。これによってブレーキング時のトラクションの抜けを防いで回頭性を向上させ、コーナリングのときにクルマが曲げやすくなる。だが、あまりに加速を低く設定してしまうと、今度は後ろから前へ押し出す力がなくなってしまうので注意しよう。

#### FF アクセルオン・オフで巻き込むセッティングに

FFは基本的に前輪のトラクションが高く、コーナーの入りが安定している。これはエンジンと駆動輪がフロントにあって重く、リアの重量が軽いからだ。しかし、逆にいえばフロントが重いため、コーナリング中はアクセルを踏んでも曲がりにくいアンダー挙動となる。デフの加速を強くすればアクセルオン・オフ時の挙動を大きく変化させるセッティングにできる。

### DRF的! AWDドリフト用オススメデフ設定

「スカイラインGT-R」を使ったDRFオススメのドリフト用のデフセッティングをご紹介。フロント、リアともにコーナーでスピードが出せつつも、タイヤを滑らせられるようにしてある。だが、フロントの加速を上げているため、アンダーにもなりやすい。



◀ドリフト中でもきちんとカウンターを当てればすいすいと前に進む。

**フロントは加速を上げ気味に**

| フロント | 低　高 | |
|---|---|---|
| 加速 | | 60% |
| 減速 | | 40% |

▲フロントは加速を上げトラクションを稼ぎ、しっかりと曲がれてスピードが出る設定に。

**リアは流すように**

| リア | 低　高 | |
|---|---|---|
| 加速 | | 75% |
| 減速 | | 75% |

▲リアはわざと回頭性を下げて、コーナリングのときに滑るようにしてある。

**AWDのみで設定できるセンタートルクって何?**

センタートルクは、AWDの駆動形式を持つ車のみが持っている機能のことで、センターデフによってフロント、リアの回転数を調整してそれぞれ配分する役割を持っている。これにより前後輪の回転差によって生じるブレーキング現象を防ぎ、よりスムーズなコーナリングが可能となる。フロント側に多めにふればFF車のように走れ、リア側に多めにふればFR車のような走りが可能だ。

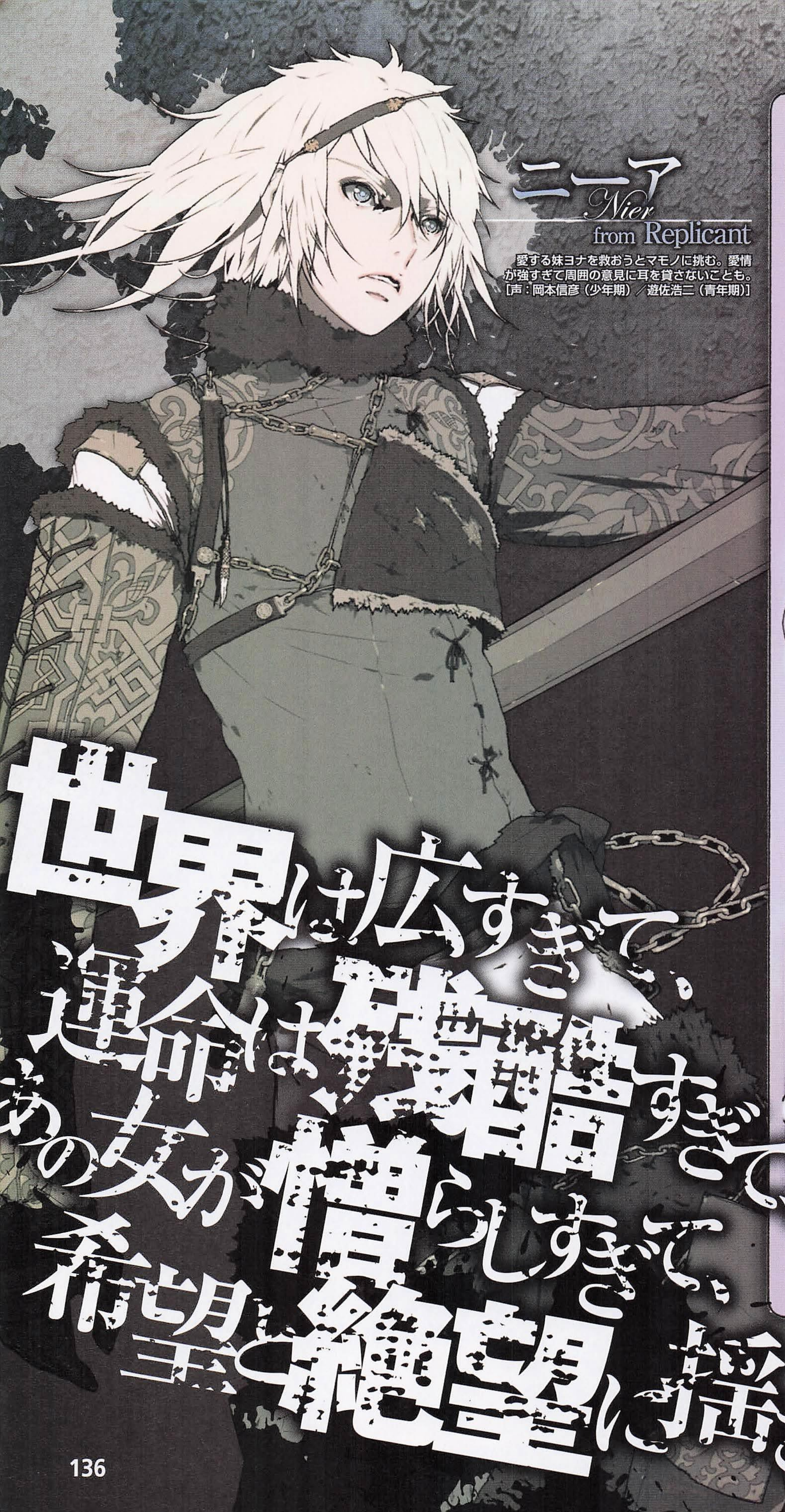
# 電撃ゲームス 特報

電撃ゲームスがとことん追いかける注目ゲームの最新情報を、オリジナル企画とともにお届け！　今回は発売迫る『ニーア ゲシュタルト』＆『ニーア レプリカント』の小説や『東京鬼祓師』の人物名鑑など、どれも見逃せない！









# 世界は広すぎて、運命は残酷すぎて、あの女が憎らしすぎて、希望と絶望に揺さぶられて。

## ニーア Nier from Replicant

愛する妹ヨナを救おうとマモノに挑む。愛情が強すぎて周囲の意見に耳を貸さないことも。［声：岡本信彦（少年期）／遊佐浩二（青年期）］

## 意表を突かれすぎてウロタエル

これは、おもしろいゲームだ――まず、そう断言するところから、このインプレッションを始めようと思う。もちろん、人によって感じ方というのは異なるものだ。本作のディレクター・横尾太郎氏の代表作『ドラッグ オン ドラグーン（DOD）』がそうであったように、この作品もまた、かなり人によって評価の分かれるものとなることだろう。過去に紹介したインタビュー記事にあるように、今回は絶望ばかりが目の前に押し寄せてくる、いわゆるあからさまな「鬱展開」ではない。見るからに王道のRPGであり、物語の進行も実に少年マンガ的だ。しかし、序盤からすでにひそやかに、何かが待ち受けているような、イヤなニオイがする。それは暗く、赤く、不気味な気配を漂わせてシナリオの中に、システムの中に紛れ込んでいる。私は、その予感に人並みの期待と、そしてどこか重く、苦しい緊張感を抱えながらプレイし続けた。「何が起きたとしても、驚かない」と。あらかじめ心に防護壁を作っておいた。そうしていなければ、また『DOD』をプレイした時のように、この胸にとてつもない風穴を開けられてしまうのではないかと思ったからだ。

そうして結局、充分な予防線を張ってなお、やっぱり風穴は開いた。どーんと開いた。「どうしてこんなことになるの!?」と思う場面があった。「えええええーーーっ？」と思わず声が出る場面もあった。『DOD』に比べれば、確かにひとつひとつはあっさりとしているかもしれない。だが、横尾氏と『DOD』チームの作風を心待ちにしていた人にとっては、確実に「待ってました！」な要素がいろいろと用意されている。本作が発売されれば、いろんな意味で賛否が噴出するんだろう、と思わざるをえない。確かに王道らしい物語……だけど、いろんなところが全然王道じゃないじゃないか！　とツッコみたくなる。結局のところ、私たちユーザーは選ばれる立場にある。そう――この作品は、確実に人を選ぶのだ。誰もに愛されるように作られているかのように見えて、ぜんぜん媚びていない。実に奇妙で、挑戦的なゲームに仕上がっていると思う。

序盤をプレイした第一印象は、『DOD』よりもはるかに遊びやすい、という点に尽きる。通常のマモノとのバトルは軽快。剣を使って群れなす敵をなぎ倒す爽快感は、なかなかのものだ。また、ボスクラスのマモノとの戦いでは魔法を駆使する必要があり、敵の弱点にサイトを合わせて狙い撃つ、3D・シューターのような展開もある。通常のバトルとはまた違った緊張感を味わうことができるだろう。

獣を倒して素材を集めたり、配達などのクエストにも夢中になれた。世界は広く、遠く地平まで続く草原は心地いい。随所に現れるマモノには近距離ならば武器で斬りつけ、敵の体勢を崩しながらチェインを狙う楽しみがある。状況によっては遠距離から魔法を乱れ撃つのもアリだ。広いフィールドでは自由にカメラが動かせるが、エリアによっては視点が固定され、横スクロールACTのような操作を要求される場面もある。同じように、いきなり縦スクロールSTGのような画面になることもあり、先へと進むたびに驚かされる仕掛けが多々あった。○○○○を動かして○○○を解いたり、いきなり○○だけの世界に放り込まれたり。あらゆるゲームの要素を取り入れたかのようなシステムに、あなたはきっと意表を突かれ、驚愕し、うろたえることだろう。

NieR project ×DENGEKI GAMES

**PS3とXbox 360でそれぞれ主人公が異なる作品『ニーア』。物語の骨子は同じながらも、妹のため戦う兄と、愛娘のため戦う父とで、そのニュアンスは微妙に異なる。この、かつてないプロジェクトを、電撃ゲームス独自の観点で追う！**

そして、気になる方も多いことであろう仲間達の役割についても記しておこう。白の書の次に仲間になるカイネは、フィールドをまるで忍者のような身のこなしで駆け抜ける。余計なステータスは一切なく、命令系統もいたってシンプルだ。ニーア自身のステータスも戦闘中はHP・MPバーの表示のみとなっており（メニュー画面で各種数値を確認可能）、A・RPGとはいえ、昨今の日本のRPGにしては、いわゆる「読む」情報が少ないのも特徴的だ。なお、戦闘でカイネや実験兵器7号を直接操作することはできず、あくまで魔法や剣を使ってのサポート役に徹することとなる。とはいえ、彼らの存在感が薄いということはまったくなく、移動時や戦いのさなかでの絶妙な掛け合いが、仲間としての存在を十分に感じさせてくれる。その点において、日本語音声の『レプリカント』と、英語音声＋日本語字幕の『ゲシュタルト』とで、印象に差が出るかもしれない。「おもしろい」の断言から始めたわけだが、不満な点がまったくないわけでもない。作りが粗いと感じる部分もあるし、海外作品などに見られる緻密なグラフィックだったら……などと思うこともある。それでも、やはり人を引き込む力を持ったゲームであることに変わりはない。白の書も、カイネも、実験兵器7号も、ニーアも、プレイするほどに愛おしくなってくる。父と兄。それぞれの主人公は、どちらもただひたすらにヨナを救おうと奮闘する。その姿は確かに同じものなのに、ふと「違う」部分が感じられるから不思議なものだ。微妙に異なる愛情のニュアンス。それを味わうために、両作品をプレイするというのも悪くない選択だ。いや、世界の秘密をすべて知り尽くしたいと思うのならば、それは「必然」の選択――……と言えるのかもしれない。

何かがどこかでつながっている……そんな予感がする。雪が降る、コンクリートの都市。マモノ相手に、鉄パイプを振り回す男。どうしてこんな場面で、そんなことを選ばなきゃならないのかという選択肢に、心を揺さぶられる。マモノを蹴散らすたびに、奇妙な声ともうめきともつかない、変な「音」が聞こえる。マモノを斬りつければおびただしい血が飛び散り、赤黒い血だまりが不気味に広がる。そこから飛び出すさまざまなワードと「封印されし言葉」。セーブするたびに、ポストに手紙をさしだす。赤いポストの上で、奇妙な歯車がギチギチと音を立てて回っている。冒険を進めるたび記憶を書きとめ、それを繰り返す日々の中で、どこまでもイヤな予感が胸にこびりついて離れない。「この旅は、どこへ向かっているのだろうか」と不安がよぎる。結末を恐れている自分がいる。ロード画面でときおり出てくるヨナの日記を「かわいいな」と思いつつも、なんだかまともに見ていられなくなってくる――。

病に冒された最愛の家族を抱え、理不尽な世界で伝説を信じて戦い続けるニーア。その先に何があるのかを、まだ私も知らない。先へ進むほど胸に積もる、心をちぎられるような切なさと苦しさ。生きるため、大切なものを守るために捧げなければならない代償の数々を目の当たりにして、心が血を流す。そうまでして生きた先に、何があるのか。そうまでしてゲームをプレイした先に、何が残るのか。どんな覚悟をしていても、打ちのめされる気がしてならない。誰もが、叶わぬだろうと思いながら祈るだろう。どうか彼らが、等しく救われますように、と。

（text by 松下彩）

## 白の書 *Grimoire Weiss*

黒文病を治すカギとなる、不思議な書物。ニーアに魔法を与え、「封印されし言葉」を集めるべく、ともに旅をする。［声：ピーター］



## ニーア *Nier* from Gestalt

病に苦しむ愛娘ヨナを救おうと、マモノに戦いを挑む父親。(『ゲシュタルト』には、海外版『NIER』と同じ英語音声が収録されます)

**久しぶりです。こんなにも、心から血の流れるようなゲームは。**

# NieR PLAY IMPRESSION

 ※画面はすべて開発中のものです。 

# NieR RepliCant™

ニーア レプリカント

| ニーア レプリカント | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年4月22日発売 | ¥7,800(税込) | | |
| PS3 | ジャンル | A・RPG | ACT |
| | メーカー | 発売元:スクウェア・エニックス/開発元:キャビア | |
| | 備　考 | プレイ人数:1人用 | |

## 救う者、救われる者、

もう人間"もどき"ですらないけど、
悪いことばかりじゃありません。

### 実験兵器7号 No.7

ふわふわと宙に浮く、ガイコツのような魔法使い。ニーアとともに旅をするが、出会いのきっかけなどは謎に包まれている。なんらかの実験の産物のようだ。[声：？？？]



おにいちゃん……
いっぱい黒いもようが出ても
きらいにならないでね。

# Character

## ニーアと、その冒険に深くかかわる者達を紹介

黒文病に冒されたヨナを救うべく、必要なのは「封印されし言葉」。マモノを倒すことで得られるそれを求め、ニーアは白の書とともにマモノを倒し続けることを決意する。やがて、不思議な縁で繋がる仲間達。特殊な力を持つ彼らとともに、ニーアはひたすら戦い続ける……いつか、ヨナを救えると信じて。

### ヨナ Yonah

ニーアが大切にする、たった1人の家族。体に黒い文字が浮き出る不治の病・黒文病に冒されてしまう。無邪気すぎるあまり、ニーアを困らせるおねだりもしばしば。[声：野中藍]

# NieR Gestalt™

ニーア ゲシュタルト

愛する者を守るため、血を浴びながらマモノと戦い続けるニーア。世界を覆う黒い絶望が、人の魂に宿る白い希望を塗り潰さんと蠢く。旅の結末は、何色に染まるのか……？

| ニーア ゲシュタルト | | |
|---|---|---|
| 2010年4月22日 | ¥7,800(税込) | |
| Xbox 360 | ジャンル | A・RPG　ACT |
| | メーカー | 発売元:スクウェア・エニックス／開発元:キャビア |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

この腕も、私も、まだ生きる意味があるように、おまえにも未来があるはずだ。

## そして救われぬ者ー。



**プレイ取材、ショートストーリー、電撃独占企画が満載の総力特集！**

いよいよ、約1カ月後に発売が迫った『ニーア』。電撃ゲームスでは、どこよりも早くプレイ取材を敢行。世界最速のプレイインプレッションとともに、プレイして判明したシステムの詳細について解説！　また、スペシャル企画として、『DOD』の小説版を手がけた映島巡氏による、書き下ろしショートストーリーを8ページに渡って掲載！　ここでしか語られない、ニーアの秘密も明らかに……!?　もちろん、ゲーム紹介にウェポンストーリーもありの、全16ページ大特集!!

### カイネ *Kainé*

両性具有でマモノ憑きの戦士。言動は下品で、粗野な行動が目立つ。マモノの侵食を防ぐため、露出の多い格好をしており、白の書からは「下着女」と呼ばれている。［声：田中敦子］

# 武器と魔法を駆使してマモノを倒せ！

戦闘では武器と魔法、2つの攻撃手段を使い分けて襲い来るマモノを撃破していく。攻撃ボタンを押すことで、携帯している武器を使用。ボタンを連打すれば、コンボ攻撃を繰り出せる。本作には約30種類の武器が登場し、戦闘中に自由に持ち替えることが可能。体力を消費するといったデメリットはないので、この武器による攻撃がバトルのメインとなるだろう。そして魔法だが、こちらは画面右上のMPゲージ（水色のゲージ）を使用することで発動。MPは時間経過により少しずつ回復していくが、むやみに濫発はできないので、使いどころを考える必要がある。また、ワンボタンで防御や回避などの体術が繰り出せるほか、ともに戦う仲間へ指示を出すこともできる。

### 魔法使用時はSTG的な要素も！



▲魔法によっては、攻撃の射線上にマモノが入るようニーアを移動させる必要があるなど、STG的な「狙い撃つ」感覚を味わえるものも。なお、威力や発動に必要となるMPは魔法ごとに異なる。

### ハイスピードスラッシュアクション！



◀持っている武器を振り回して、マモノを攻撃！　スピード感あふれるバトルを楽しめる。MPの使用といった制限はないが、マモノの反撃を受けやすいといったリスクも……。

## Weapon —武器—　3種の武器を使い分けろ！

武器は、この3種類の系統に分けられる。いずれも操作感が異なり、それぞれに得手・不得手が存在するので、戦う相手や状況を考慮に入れてチョイスしよう。またボタン連打によるコンボ攻撃のほか、敵のガードをくずす攻撃やダウン攻撃も使用可能で、うまく使いこなせば戦いがラクになる。



### 片手剣

攻撃速度に優れる片手剣は、最もオーソドックスな武器といえる。攻撃力やリーチこそほかの2種類に劣るものの、重量が軽いぶん手数で押していけるので、使い勝手は良好だ。戦闘システムに慣れるまでは、この片手剣を主体に戦うことになるだろう。



### 両手剣

一撃の威力に優れる両手剣。攻撃のリーチと範囲が広く、重量に見合った攻撃力も期待できる。しかし、そのぶん攻撃モーションは片手剣とは比較にならないほど遅いため、使いこなすには慣れが必要だ。



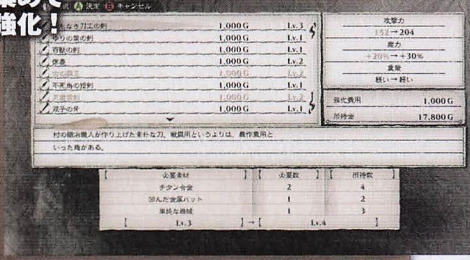
### 槍

突きによる攻撃を繰り出す槍。正面および上方向へのリーチに優れ、ダッシュ突きなどのトリッキーな動きも可能。ただし、重量もそれなりに重く、小回りが利かないので、多勢を相手にするのには向かない。

## WEAPON LEVEL UP　手に入れた武器は鍛えて強化することも可能！

本作では、とある場所で武器を鍛えることが可能。Lv.1からLv.4まで強化することができ、攻撃力や魔力を一気にアップさせられる。なお、強化にはさまざまな素材が必要。この素材は、マモノや野生の動物を倒したり、フィールドで採取したりすることで入手できる。強力な武器であるほど、強化にはかなりレアな素材が必要となる可能性も？

### 素材を集めて武器を強化！



▶必要な素材を集めて武器の攻撃力や魔力を強化。ただし、武器によっては重量が増えるので注意！




▲強化することで、見た目が変化する武器もある。折れていた刀身が復活するなど、大幅な変化が用意されたものも……。

# Battle



### いよいよ詳細が判明したバトルシステムを解説！

**荒廃した世界で、ヨナを守るために身につけた、武器を使って戦う力。そして、ヨナを救うために手に入れた白の書によってもたらされる魔法の力。この2つの力をもって、ニーアは戦いの旅へと身を投じることになる。今回、プレイ取材によって判明した各種戦闘システムの詳細を、最新画面とともに公開！**

## Magic—魔法— 白の書の力を借りて魔法を発動！

ニーアが白の書の力を借りることで発動できる魔法には、さまざまな種類が存在する。武器に比べて射程が長いが、発動にはMPを消費するぶん、多用できないので過信は禁物となる。魔法の発動ボタンを押しっぱなしにすれば、魔力をタメて威力や効果範囲を強化することも可能。戦況におうじて使い分けよう。なお、特定のマモノを倒して「封印されし言葉」を獲得すれば、新たな魔法を使用できるようになる。

**魔法の特徴**
- MPを使って発動（MPは時間経過で回復）
- 威力や射程に優れる
- 魔力をタメて威力や効果範囲を強化可能
- 特定のマモノの撃破で新たな魔法を習得



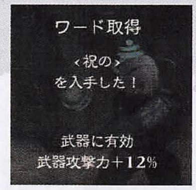
▲地中から魔力の槍を撃ち出す「黒の処刑」。タメずに発動すると、威力はそれなりで、正面への攻撃しかできないが……。



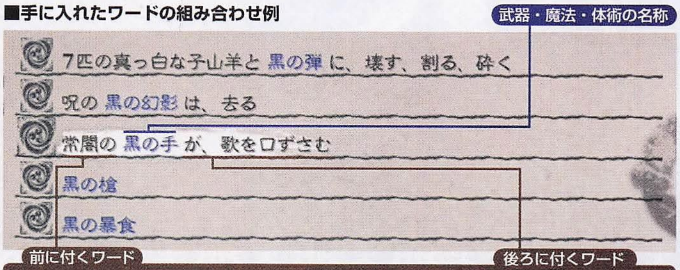

▶タメて発動することで、威力がアップ！ ニーアの周辺すべてに効果がおよぶようになるので、使い勝手が大幅に上がる！

## Word Edit—ワードエディット— 武器・魔法・体術をカスタマイズ！

マモノを倒すとまれに手に入る「ワード」。これを武器・魔法・体術に付与することで、特殊効果を発動させられる。具体的には下の写真のように、武器などの名前の前後に、それぞれワードを1つ設定。それにより、各ワードに秘められた「獲得経験値アップ」などのさまざまな効果が発動する仕組みだ。ワードは武器名などの前に付けられるものと、後ろに付けられるものがそれぞれ決まっており、その総数は約100種類以上！ 自分好みの組み合わせを探し出そう。




**■手に入れたワードの組み合わせ例**




付与すると魔法消費量－2%の効果を持つワード「が、歌を口ずさむ」で魔法「黒の手」強化。ワード「常闇の」は魔法に付けても効果がないようなので、別のワードを探そう。

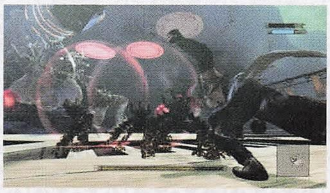
## Boss Battle—巨大ボスとの戦い— 制限時間内にボスの弱点を突け！

物語の要所では、ニーアたちとは比べ物にならないほど巨大なマモノと対峙する局面も！ これらボス敵との戦いでは、敵の攻撃パターンが変化したり、途中で戦闘フィールドが移行したりするので、緊張感あふれるバトルになる。力押しでは勝ち目はないので、仲間と協力するなり、魔法で弱点を突くなり、戦い方を考えることが重要だ。ボス敵に一定以上のダメージを与えると、弱点部分に時計のような形状をした「タイムゲージ」と「アタックゲージ」が出現する。タイムゲージが1周する前にアタックゲージをゼロにできれば、敵に致命傷を与えられる。逆に、時間内にアタックゲージをゼロにできない場合は、ボス敵のHPが回復してしまうので注意しよう。




**アタックゲージ**
ボス敵の身体に露出した弱点。ここに攻撃を集中し、タイムゲージが1周する前に一定以上の攻撃を加えれば、ボス敵に致命傷を与えられる。攻撃は武器、魔法どちらでも可。

**タイムゲージ**
敵の弱点が露出している時間。時計回りに1周すると、時間切れとなってタイムゲージおよびアタックゲージが消滅。敵のHPが大幅に回復して、仕切り直しとなる。



▲巨大なマモノが、小さなマモノを生み出すことも！ 敵の数が増えると危険も増す!?

▼機械仕掛けで動く敵とのバトル。ダンジョンでは、こういったトラップも多いようだ。

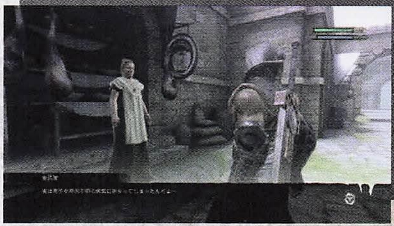


## CHECK! 困っている人々を助けるやり込み要素や冒険をより快適に進めるための要素も!!

本作には、本筋には直接関係しない、サブイベント的なやり込み要素が多数盛り込まれている。ここでは、そんなやり込み要素についてを紹介。ストーリーを追いかけることに疲れたら、これらの要素でホッと息抜きをするのもアリだ！

### クエスト 村の人々の願いをかなえて報酬を得よう！

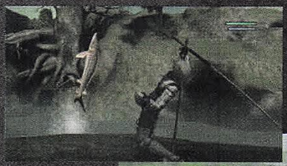
ニーアが訪れる街や村の人々のなかには、ニーアへさまざまなお願いや仕事などの「クエスト」を頼んでくる者も。これを受け、無事完遂すると、報酬としてお金やアイテムがもらえる。クエストの内容は、荷物運びやアイテムの調達、なかにはマモノ退治といった危険なものまで多岐にわたっている。



◀クエストの報酬でしか入手できない、レアアイテムも存在する？

### 栽培&釣り 作物の栽培や魚釣りでお金を稼げる

家の裏手の畑では、作物の栽培ができる。種を植えたあと、水をあげないと枯れてしまうので注意。また、釣り具を手に入れれば、川や湖で釣りが可能。



◀▼育てた作物や釣った魚は、お店で買い取ってもらいお金に変えられる！



枯らさないよう注意!!

### 乗り物 イノシシや船など多彩な乗り物を利用

ゲーム中では、船に乗ることで海を渡れるようになる。また、陸上の移動手段として、なんとイノシシに乗ることも可能!! 背中へまたがれば、マモノを蹴散らして進めるので、移動がとてもスピーディに。

▼ニーアのダッシュの数倍の速度で移動。その勢いでマモノも吹き飛ばして進める。ちなみにドリフト走行も可能!!



# 「赤ト黒」

NieR Short Story 01

映島 巡(著)

原案 cavia
横尾 太郎
原作 SQUARE ENIX
『ニーア レプリカント』

ゲーム中では描かれない物語の深淵を補完するショートストーリー。第1回は『DOD』のノベライズでもおなじみの、映島巡氏による少年時代のニーアの物語を公開。

——1——

遠くで鳥が鳴いた。今日はいい天気になるのだろう。朝露に濡れた草の中から卵を拾い上げると、ニーアは空を仰いだ。これが最後の一個だ。鶏は一日一個ずつしか卵を産まないから、うっかり見落とすということがない。

「終わったかい？」

ちょうど籠の中の卵を数え終わったところで声をかけてきたのは、鶏飼いの男だった。ニーアはうなずいて籠を差し出した。

「おう、ご苦労さん」

ひとつふたつ、と男は卵の数を確かめると、にっこりと笑った。

「かみさんの具合も良くなってきたから、手伝いは今日まででいい。助かったよ」

男の妻は五日前から熱を出して寝込んでいて、早朝の卵集めは彼女の仕事だった。

「約束の報酬だが、ほんとに金とか食い物でなくていいのかい？」

男の妻が回復するまでの間、村の誰よりも早く起きて卵を集める。その仕事の報酬としてニーアが求めたのは、孵ったばかりの鶏の雛だった。

「いいんです。ヨナが喜ぶから」

「わかった。じゃあ、そっちの籠の中から好きなのを選んで持っていきな」

どれも、昨夜孵ったばかりだという。雛の見分け方はわからないが、なるべく元気が良さそうなものを選んだ。仲間から引き離されるのがいやなのか、雛はしきりと暴れる。うっかり落とさないように、かといって潰してしまわないように、そっと手のひらで包むと、ニーアは家へ向かって駆け出した。

村の朝は早い。家を出てくるときには誰もいなかった村の道にも、今は行き交う村人の姿がある。彼らに朝の挨拶を返しながら走っていると、呼び止める声がある。食料を扱う店の女主人だった。

「ちょうどよかったわ。ニーア、今日はポポルさんに頼まれて薬草摘みに行くんですってね。ついでにキノコも採ってきてくれないかしら」

「わかりました」

人々はあまり村の外へ出たがらない。少なからず厄介で面倒だからだ。外を歩くとなれば、いろいろと用心すべきことがある。気の荒い野生動物を刺激してはならないし、何より物陰や暗がりに近づいてはならなかった。村や街から離れていいのは昼間、それもほんの数時間だけ。朝や夕方はすぐに村や街に駆け込める場所にいなければならない……。

「お駄賃はカボチャでどう？　大きくて甘いのが手に入ったのよ。ヨナちゃん、好きでしょ？」

ありがとう、と答えてニーアは再び走り出す。この村の人々は皆、優しい。でなければ、身寄りのない自分たち兄妹が野垂れ死にしていても不思議はなかった。両親の残してくれた家があったとはいえ。

噴水のある広場を抜けると、その我が家が見えてくる。レンガ造りの小さな家の窓に、小さな人影があった。ヨナだ。ニーアの姿に気づいたのだろう、次の瞬間にはその姿は消えていた。

「おにいちゃん、おかえりなさい！」

ニーアがドアを開けるよりも先に、ヨナが飛び出してくる。階段を駆け下りたせいか、息が荒い。

「ただいま。ヨナ、朝と夕方は走っちゃだめだって言っただろう」

「あっ」

ヨナは身体が弱かった。季節の変わり目には決まって風邪を引き、ちょっと夜更かしをしては熱を出し、はしゃぎ過ぎては咳が出る。食も細く、すぐに腹痛を起こしたり吐いたりする。

「ごめんなさい。またヨナのおせき、止まらなくなっちゃう？」

「いっぱい朝ご飯を食べて、いい子にしてたら大丈夫だよ。中に入ろう。まだ風が冷たいから」

背中でドアを閉めながら、「おみやげがあるんだ」と言うと、ヨナの顔がぱっと輝いた。

「おみやげ、なあに？」

鶏の雛を包んだ手をヨナの耳許に近づけてやる。まだ小さな鳴き声だったが、それだけで十分だった。

「ヒヨコ！」

「当たり。ほら、手を出して」

ヨナの手のひらにそっと雛を乗せた。急に明るくなって驚いたのか、雛は身を縮めるようにして震えている。

「ふわふわで、あったかい」

「まだ小さいから、家の中で飼えるよ」

「ほんと？」

「母さんが生きてた頃は、うちでも飼ってたんだ」

庭で放し飼いにした鶏に餌をやるのはニーアの役目だった。たった一人で家を切り盛りしていた母親は忙しく、とてもそこまで手が回らなかったからだ。

父親は遠くの街に働きに出ていて、ほとんど家にいなかった。そして、ヨナが生まれてまもなく、やはり遠い街で死んだ。だから、ニーアはあまり父親のことを覚えていない。

父親が生きていても死んでいても、ニーアたちの日々にさしたる変化はなかった。母親は庭に作った小さな畑で野菜を育て、村人に頼まれては衣服を仕立てたり、繕いものを引き受けたりした。ニーアの知る限り、母親の両手はいつも休むことなく動いていた。

その手が止まったとき、母の時間も止まった。五年前のことだ。ニーアは十歳になったばかりで、ヨナはやっと一歳半だった。

何の前触れもなかった。いつもと何ひとつ変わらない夕方で、母親は台所で鍋を掻き回しながら「戸棚からお皿を出して」とニーアを振り返った。その振り返ったままの姿勢で母親は倒れた。

何が起きたのか理解できないまま、ニーアは家を飛び出し、ポポルのいる図書館へと走った。膨大な書物の管理人であるポポルなら、必ず知恵を授けてくれる。ニーアだけでなく、この村の誰もがそう信じていた。

しかし、倒れている母親を一目見るなり、ポポ

ルは悲しげに首を振った。にわかには信じられなかった。まるで物が壊れるような、そんな死だった。

ポポルの双子の姉、デボルがやって来て、母親の遺体を棺に納めるのを手伝ってくれても、村の人々が弔いの仕度を始めても、まだ実感がなかった。涙さえ出なかった。

いや、弔いの途中、一度だけ泣きそうになった。不意に喉の奥がひきつるように痛くなって、視界がぼやけた。が、すぐに涙は引っ込んだ。先にヨナが泣き出したからだ。

ヨナはまだ母の死が理解できる年齢ではなかった。泣きそうな顔のニーアを見て、不安になったのだろう。実際、ニーアが微笑んでみせると、ヨナはぴたりと泣きやんだ。涙と洟で汚れた顔を拭いてやると、もうヨナは笑っていた。

その笑顔を見た瞬間に悟った。父親も母親も死んでしまった今、小さなヨナを守ってやれるのは、自分しかいないのだ、と。

―――2―――

前日の残り物で朝食をすませると、ニーアは出かける仕度に取りかかった。

「おにいちゃん、ヨナも行っちゃだめ？」

村の中にも薬草は見られるが、この季節に最も多く自生しているのは、東門のすぐ外だった。以前、ヨナを連れて行ったこともある場所である。

「ヨナもおてつだい……」

言いかけて、ヨナは咳き込んだ。ひどい咳ではない。ニーアはヨナの額に手を当てる。熱もなかった。しかし。

「今日はだめだ。夜になって具合が悪くなると困るだろ」

「うん……」

熱を出して寝込んだのは、一週間前のことだった。もう平熱に戻っているし、食欲もある。ただ、ひどくはないものの、咳が続いているのが気がかりだった。

「その代わり、ちょっとだけなら家の外に出てもいいよ」

しょんぼりしているヨナがかわいそうになって、そんな提案をしてみる。案の定、ヨナはたちまち元気を取り戻し、おつかいに行きたいと言い出した。

「じゃあ、タマネギを一個とニンジンを一本」

「ニンジン、一番ちっちゃいのでいい？」

「だめ。ポポルさんが言ってたろ？　ニンジンは身体にいいんだって」

「うん。ヨナ、ちゃんとニンジンも食べる。そしたら、お熱もおせきも良くなるよね？」

答える代わりに頭をなでてやり、ニーアはヨナの手に銅貨を一枚握らせた。今日は薬草摘みの報酬が入るから、銅貨一枚なら使ってしまっても問題はない。

外はいいお天気だった。久しぶりの外出がうれしいのだろう、ヨナは買い物籠を抱えて駆け出そうとする。ここで走り回ったら、また咳がひどくなるかもしれない。ニーアはヨナの手をしっかりと握った。

「おにいちゃん、東門はこっちじゃないよ？」

「噴水のところまで一緒に行こう」

家から噴水までは緩やかな下り坂で、つい走りたくなってしまうが、そこから先なら人通りも増えるからヨナも無闇に走ったりしないだろう。我ながら過保護だと思わないでもなかったが、ヨナが熱を出したり、苦しそうにしていたりするのを見るのはつらい。

「おにいちゃん！　今、水路で、バシャッていった！　おさかな？」

「水路の魚は跳ねないよ」

海には空中を飛ぶ魚もいると聞いたことがあるが、村の水路に棲む魚はおとなしい。

「ヨナも水くみに行きたいな」

「まだ無理だよ。手桶に入れた水は重たいんだ。水路に落ちたりしたら危ないし」

村の水路は大切な生活用水だった。水を汚さないよう、釣りをしていい場所も決められているし、子供たちが水遊びをすることも禁じられている。だから、ニーアもヨナも、村人のほとんどが泳げない。もしも水路に落ちても、誰にも助けてもらえないのだ。

「もっと、おにいちゃんのお手伝い、できたらいいのに……」

「ヨナは今からおつかいに行くんだろ？　ちゃんとお手伝いしてるじゃないか」

そう言ってやると、ヨナはうれしそうにうなずいた。

やがて、噴水のほうから歌声が聞こえてくる。爪弾く弦の柔らかな音と。

「デボルさんだ！」

よく晴れた日には、デボルは噴水の前に腰を下ろし、愛用の楽器を爪弾きながら歌っていた。ポポルのいない図書館があり得ないように、デボルの歌が聞こえない村などニーアには想像もつかない。

ヨナの手がするりと解けたが、ニーアはもう止めなかった。デボルとポポルの姉妹は、ヨナが母とも姉とも慕う存在である。

「おはよう。ヨナ、もう熱は下がったのか？」

デボルはヨナの頬を軽く指先でつつくと、前髪をくしゃくしゃと撫でた。

「うん。これからね、ヨナ、おつかいに……」

乾いた咳でヨナの言葉が途切れた。デボルが遅れてやってきたニーアを気遣わしげに見上げてくる。

「熱は三日前に下がったんだけど。咳がまだ取れないんです」

「そうか。ひどい咳じゃなさそうだけどな」

喉の風邪のような痰の絡んだ咳でもないし、息を吸い込むたびにヒューヒュー音をたてる咳とも違う。どこか頼りなささえ感じる、乾いた咳だった。それほど苦しそうではないが、ヨナがこんな咳をしたことは今までにない。それがニーアを不安にした。

「おつかいの帰りにポポルのところに寄るといい。昨夜、武器屋んとこの婆さんに咳止めを煎じてやってたから。たぶん、残りがあるだろう」

ポポルの煎じる薬の苦さを思い出したのか、ヨナが顔をしかめる。その様子を見てデボルが言った。

「がまんして薬を飲んだら、ご褒美にポポルが絵本を読んでくれると思うぞ」

「ほんと？　大きな木のお話、読んでくれる？」

「ああ」

「ヨナ、ポポルさんのとこ行って、がまんしてお薬飲んで、ご本を読んでもらうんだ」

「その前におつかい、だろ？」

「あっ。そうだった」

行ってきます、とヨナはくるりと踵を返した。楽しげに笑うデボルに一礼すると、ニーアも東門へと駆け出した。

再び家の前を通り過ぎ、勾配のきつい坂道を上ると、東門は目の前だった。顔なじみの門番が眠そうな顔で伸びをしている。

「おはようございます」

「ああ、おはよう。外に出るんなら気をつけろよ。なんでも、村のすぐ近くでマモノを見たやつがいるらしい」

マモノ。野に棲む獣よりも、ずっとずっと危険なもの。見境なく人を襲ってくる、黒い敵。人々が村の外に出たがらないのも、マモノのせいだった。

「今日は天気がいいから、連中もおとなしくしてるだろうけどな」

マモノは陽の光に弱い。だから、晴れた日の昼間はほとんど姿を見せない。逆に、曇りの日や陽射しが弱くなる夕方以降、物陰や茂みの中などは危険だった。

マモノの弱点は陽の光だけで、いくら明るくても松明の類では効果がないらしい。理由はわからない。そもそもマモノについてはわからないことのほうが多いのである。彼らは生き物なのか、何を食べているのか、どうやって増えるのか、どの程度の知恵があるのか。

幸い、東門の周辺にマモノが出たという話は聞かないが、代わりに野生の山羊が出る。平原の羊と同じくらい気性が荒く、危険な動物だった。不用意に近づくと、角で突かれたり、蹄で蹴られたりする。草を食む山羊たちを刺激しないよう十分な距離を取り、ニーアは薬草を摘み始めた。

大昔の人々は羊や山羊を飼い慣らしていたと聞いたことがあるが、真偽のほどは疑わしいものだとニーアは思う。あいつらをおとなしくさせるなど、魔法でも使えない限り不可能だ。

そういえば、夜が真っ暗な闇だった時代があるとも聞いた。これも信じられなかったが、事実だとしたらその時代にマモノはいなかっ

たのだろう。太陽が地平線に隠れて暗くなったりしたら、マモノはやりたい放題だ。人間などあっという間に死に絶えてしまう。

真っ暗な闇が毎日やって来ると思うと、それはそれで恐ろしい気もするが、マモノが一匹もいない世界はさぞ暮らしやすいに違いなかった。

が、そこでニーアは考えるのをやめた。大昔の暮らしなど想像するだけ無駄なこと。それで自分たちの生活が楽になるわけでも、ヨナが健康になるわけでもない。

袋いっぱいの薬草と、籠いっぱいのキノコを集めたところで、足許の影を見る。予定よりもずいぶん早く終わった。陽射しが弱くなる夕刻にはまだ遠い。

もう少し先まで行けば、ヨナの好きな赤い実をつける木がある。その時間は十分にあったが、思い直して東門へと向かう。早く家へ帰ろう、今日はヨナのそばにいてやりたい。なぜだか、そう思った。

——3——

「一足違いだったわね。ヨナちゃん、少し前に帰ったのよ」

薬草の袋を受け取りながら、ポポルは静かに微笑んだ。

「あと一冊、絵本を読んであげればよかったわ。でも、手紙が届いたりしたものだから」

「いいんです。お仕事が忙しいのに、すみません」

ポポルの仕事は多岐にわたっている。主なものはこの図書館の管理だったが、姉のデボルと共に、人々の生き死にに関わるあらゆる事柄を取り仕切っていた。この辺りの街や村に生まれる赤ん坊はデボルとポポルが取り上げ、死んだ者はデボルとポポルが弔う。

また、博識なポポルは、周辺の村や街の長たちから何かにつけて頼りにされる存在だった。彼らは自分たちの村や街で厄介事が生じると、ポポルの知恵を借りるべく手紙や使いの者を寄越す。

「ヨナちゃんの咳、いつものと少し違うわね」

やっぱりという不安と、ポポルが気づいてくれたのなら大丈夫という安堵とがニーアの中で交錯する。

「だから、咳止めは飲ませなかったの。様子を見たほうがいいと思って」

「じゃあ、今日は早く寝かさないと」

夕食も早めにしてやったほうがいいかもしれない。寝床を温かくしてやって、明日は一日おとなしくさせて……。頭の中で段取りをつけていると、ポポルがくすりと笑った。

「そんなに心配ばかりしていたら、あなたのほうが参ってしまうわよ」

「でも」

「大丈夫。あなたはよくやっているわ」

ポポルにそう言ってもらえると、心底ほっとした。この村の誰よりも、自分たち兄妹はこの姉妹の世話になっているのだと、改めて思う。

図書館を出た後は、キノコを届けてカボチャを受け取り、家に戻った。さっそく夕食に甘く煮たカボチャを出してやろう。ヨナはきっと喜ぶだろう。

そんなことを考えながら、二階の窓を見上げた。が、そこにヨナの姿はない。いつもなら、ニーアが帰る頃になると、窓に貼りつくようにして外を見ているのに。いやな予感がした。

「ヨナ！」

蹴破らんばかりの勢いでドアを開け、家に飛び込んだ。

「おにいちゃん？」

鶏の雛を手に乗せたまま、ヨナがきょとんとした顔でニーアを見上げた。安堵のあまり、その場に座り込みそうになった。ヨナが二階にいなかったのは、雛の世話をするためだったのだ。

「どうしたの？」

「何でもないよ」

ヨナが倒れているのではないか、うずくまって苦しげに咳込んでいるのではないか、そんな場面ばかりを想像して狼狽した自分が滑稽に思えた。

「ぴよちゃん、いっぱいご飯食べたんだよ」

ヨナはうれしそうに雛を撫でると、壊れ物を扱うような慎重さで籠に戻した。

「あのね、ポポルさんがおせきの薬、飲まなくてもいいって。そのかわり、あったかくして早く寝なさいって。それからね、ええと……」

いつものヨナだった。帰宅したニーアの後をくっついて歩きながら、その日あった出来事を延々としゃべるのだ。まるで、離れていた時間を取り戻そうとするかのように。

ほっとしてニーアは荷物を下ろした。ヨナのおしゃべりを背中で聞きながら、台所に火をおこす。と、乾いた咳とともに、ヨナの言葉が止まる。その咳がにわかに激しくなった。

「おしゃべりし過ぎだ、ヨナ。少し静かにしないと」

振り返ろうとした瞬間、ごぼっと音がした。咳込みすぎて吐いてしまったらしい。あわてて駆け寄ろうとしたニーアはその場に凍り付いた。口許を押さえたヨナの両手が黒く染まっている。吐瀉物とは明らかに違う、重苦しい臭気。血の臭いだと遅れて気づく。

「おにい…ちゃ……いた…い……」

泣き出しそうな顔で立ち上がろうとしたヨナがまた咳込んだ。黒い血の塊が指の間からずるりと滑り落ち、床の血溜まりで跳ねた。それはまるで、何かが生きて蠢いているかのようだった。

忌まわしい言葉が脳裏をかすめる。黒文病。黒き死神とも呼ばれる病だった。

——4——

「とりあえず、これで落ち着くと思うから」

ポポルは部屋から出るようにとニーアを目で促した。ようやく眠りについたヨナの傍らに付き添っていたデボルも、うなずいた。

あの後、何をどうしたのか、よく覚えていなかった。背中が痛いと泣くヨナを抱きかかえ、表に飛び出したのはよく覚えている。デボルに出会して、家へ戻れと言われたような気がする。

気がつくと、ポポルがヨナに薬を飲ませ、デボルが血で汚れた床を掃除するのを手伝ってくれていた。いや、実際にはデボルとポポルが何もかも引き受けてくれて、自分はただおろおろとしていただけだった。

父さんが死んだときには母さんがいた。母さんが死んだときにはヨナが。じゃあ、ヨナが死んだら？　真っ暗な穴に吸い込まれていくような気がして、その先を考えることはできなかった。

「なんで……なんでヨナが？」

階下に降りて、ポポルと二人になるなり、ニーアは言わずにいられなかった。

「あんなに小さいのに。僕がちゃんと世話をしなかったから？　食べ物が悪かったから？」

「いいえ。あなたの世話が足りなかったわけでも、食べ物のせいでもない。黒文病はそういう病なの」

死病と恐れられる黒文病の原因は、ポポルにもわからないという。人や動物から感染するわけではないし、親から子へと遺伝する病でもない。体質とも生活習慣とも因果関係が認められず、頑健な者が罹患することも珍しくない。

「最初は咳や熱といった症状で始まることが多いと言われているわ。だから、風邪と勘違いされやすいけれど」

「もしかして、ポポルさんにはわかってた？」

或いはデボルにも。ヨナの咳を聞いて、ポポルのところへ行けと言ったのはデボルだ。そして、ポポルは咳止めを与えず様子を見るようにと言った。いつもの咳止めでは効果がないことがわかっていたのだろう。

「間違いだったらいいと思ってた。でも、私もデボルも、黒文病の患者を見たことがあるから……」

ポポルは消え入りそうな声で言って、うつむいた。

「ヨナは……これからどうなるんですか」

いつまで生きていられるのか、とは訊けなかった。黒文病が死に至る病で、特効薬も治療法もないことはニーアでも知っていた。誰もが恐れる病だからこそ、誰もがある程度の知識を持っている。

「個人差はあるけど、熱と咳、痛みが続くことになるわ。ヨナちゃんは背中が痛いと言ったけど、正確には骨から来る痛みなの。人によっては、足の骨が痛んだり、腕の骨だったりするんだけど」

症状が進めば、痛む箇所も全身に広がっていくという。やがて動くこともままならなくなり、じっと横になっていても痛みに悩まされるようになる。また、血を吐くことでますます衰弱し、症状が急激に悪化することもあるらしい。

NieR Short Story 01

「赤ト黒」

「身体に黒い文字のようなものが浮き出るようになったら、もう長くない……」
「何か方法はないんですか？」
　愚かな質問だとわかっていた。わかっていてもなお、訊かずにいられなかった。
「薬を飲ませれば、痛みを抑えることくらいできるけど。根治できるわけではないし」
「痛みだけでも止められるんですよね？　だったら」
　ヨナにつらい思いをさせたくない。せめて痛みだけでも消してやれるのならと思う。だが、ポポルは小さく頭を振った。
「黒文病の痛みを止める薬は、よそから取り寄せなければならないの。咳止めや熱冷ましのように、村の近くで材料を調達できないから」
　つまり、高価な薬だということだ。咳止めや熱冷ましはニーアがいつも薬草を摘んできていたから、必要になるたびにポポルから貰えばよかった。だが、よそから取り寄せる薬となるとそうはいかない。
「それでも……ヨナのためなら」
　ポポルは悲しげに目を伏せ、もう何も言わなかった。

―――5―――

　ヨナのためなら何でもする。兄としての偽らざる気持ちだったが、現実はそれほどには甘くなかった。
　全く蓄えがなかったわけではない。母親の死後、父親の手紙と共に幾ばくかの現金が大切に保管されているのを見つけた。何かのときの備えにと、ニーアはその金に手を着けずにおいた。おそらく母親もそう考えて保管していたのだろう。
　たいした金額ではなかったが、いざというときに使える現金があるという事実は心強いものだった。だから、痛み止めの薬が高額だと聞いても、何とかできると思った。
　実際、痛み止めの薬はよく効いた。咳と微熱は続いたが、もともと黒文病の咳は乾いた軽い咳である。季節の変わり目の咳のように眠れないほどひどいものではない。痛みさえ抑えられれば、身体への負担は格段に軽くなる。
　問題は、その薬を飲み続けなければならないということだった。薬が切れれば、容赦なく痛みが襲ってくる。だから、少なからぬ金を払って薬を買い続けなければならない。蓄えはたちまち底をついた。
「おにいちゃん……もうお出かけするの？」
　ヨナが眠そうに目を擦りながら起き上がった。音を立てないように身支度をしたつもりだったが、気配を感じて起きてしまったのだろう。
「今日はゼンマイを摘みに行くから、早めに出ないと。ヨナはまだ寝てていいよ」
「怖い羊さんがいるとこまで行くの？」
　ヨナの顔が曇った。ゼンマイは北の平原に多く生えている。ただ、そこはマモノの姿が頻繁に確認されている場所で、野生の羊も多数生息している。
「ごめんね。ヨナが病気だから、おにいちゃんは……」
「心配すんな」
　ヨナの言葉を遮って、ニーアは笑ってみせる。
「羊だったら、にいちゃんだって負けないさ。去年、羊の肉を獲ってきたことあったろ？」
　もっとも、あのときには村の大人もいて、ニーアが倒した羊は罠に掛かってすでに弱っていた。
「今日はゼンマイ採りだけど、そのうちまた、ヨナに羊の肉を食べさせてやるよ」
　ヨナを安心させるためについた嘘、というわけでもない。一年前よりも腕力はついたし、足も速くなっている。ちゃんとした武器さえあれば、もう羊くらい狩れるのではないかと思う。そのちゃんとした武器を手に入れるのが、最も難しい問題だったりするのだが。
「じゃあ、行ってくる」
　気をつけてね、と手を振ろうとしたヨナがまた咳き込んだ。

　平原へ向かう前に、南門に回った。この時間ではまだ村人の大半が寝床の中で、店の集まる通りにも人の姿はない。静まりかえった通りに自分の足音だけが響きわたった。
　やがて水車の回る音と雌鶏の声とが聞こえてくる。鶏飼いの妻が卵集めをしている頃だろうという思惑は当たった。
「おはようございます」
　うっかり草むらの中の卵を踏んでしまわないように、ニーアは少し離れたところから声をかけた。
「おはよう、ニーア。今朝は早いのね」
「あの、もしも、何か仕事があったら……」
　ヨナの薬代を稼ぐために、ひとつでも多く仕事が欲しかった。だから、道行く村人を捕まえては、何か仕事がないか尋ねるのが習慣になっていた。
「ごめんなさいね。今は手が足りているから、何もお願いできることがないのよ」
　鶏飼いの妻はすまなそうに言った。もともと夫婦二人で世話が行き届く程度の鶏しか飼っていないのだ。この辺に生えている草や土中の虫で養える鶏の数はさほど多くはない。鶏の頭数を増やせば、わざわざ餌を買って養わねばならなくなる。鶏飼いの夫婦はそれができるほど裕福ではなかった。
「そうだわ。海岸の街に行く用事があったら、貝殻を拾ってきてちょうだい」
「貝殻？」
「砕いた貝殻を鶏に食べさせると、良い卵を産むようになるんですって」
「じゃあ、何かおつかいを頼まれたら、拾ってきます。すぐにってわけにはいかないけど」
「もちろんよ。急ぎのものじゃないから、ついででいいの」
　海岸の街は、用事ひとつで出かけるには遠い。それに、あの街はニーアにとって好ましい場所ではなかった。たった一度、足を運んだだけだが、あの街には不愉快な記憶しかない……。
　再び店の建ち並ぶ通りを走って北門へ向かう。まだ村人の姿はない。いつもなら二人いる北門の門番も、一人しかいなかった。例によって、何か仕事がないか尋ねてみたが、門番は困ったように首を振った。
「その代わり、ここを通るやつらに何か用事はないか、訊いといてやるよ。帰りにまた寄ってみてくれ」
「ありがとう」
「あまり期待はするなよ」
　門番がそう釘を刺すのも無理はなかった。この村の人々は誰もが優しいが、同時に誰もが貧しい。よその街なら鶏の餌になるような屑麦も、釣り餌にするような貧弱な川魚も、この村では貴重な食料だった。
　不足がちなのは食料だけではない。働き口も極端に少なかった。人を雇うだけの財力を持つ者がいないからである。比較的恵まれている村人でも、仕立てや繕い物の手間賃を払うのがせいぜいだった。自分の店を持っている者と門番を除いて、大人の男はよそへ働きに出るしかない。かつて、ニーアの父親もそうした一人だった。
　だから、村の人々がニーアに与える「仕事」は、むしろ施しに近い。小銭や食べ物と引き替えにできるような用事を彼らはわざわざ探してくれている。これ以上、村の中で収入を得るのが難しいことくらい、わかっていた。
　かといって、ニーアはまだ十五歳、よその街へ行ったとしても雇ってもらえる年齢ではない。早く大人になりたいと、痛切に思った。まとまった金を稼げるようになりたい。このままでは、薬代どころか、明日の食事にすら事欠くようになってしまう……。
　半日かけて平原でゼンマイを摘み、村に戻った。門番は約束どおり、北門を通る人々に声をかけてくれていたが、ニーアの手を借りたいという者はいなかったという。
　デボルに相談にも行った。酒場で歌うデボルは、村の事情通でもある。村の人々が知恵を借りにポポルのもとへ行くように、デボルは彼らにとって愚痴をこぼしたり、悩みを打ち明けたりする相手だった。だから、誰が人手を欲しがっているか、彼女はよく知っていた。しかし、今日はそのデボルも首を横に振るばかりだった。
「なあ、ニーア。ちょうど家を探してる婆さんがいてさ。遠くに住んでた息子夫婦が戻ってくるからって」

「デボルさん、それって……」
「家を売れば、当面はしのげる。図書館には部屋が余ってるから、おまえたち二人が寝泊まりする場所くらい何とでもなる」
家を売るなど、考えたこともなかった。古くて小さな家だから、売値は知れたものだろうが、それでもヨナの薬代にはなる。もしも薬を買えなくなったらという不安からは解放される。
「考えてみる気はないか？」
首を縦に振るのが正しいとわかっていた。もはや蓄えも底をついた。家を売り、ポポルに頼んで図書館の一室で寝起きさせてもらうのが一番いい。
頭ではわかっていたが、うなずくことができなかった。幼い頃から病弱で、家の中で過ごすことの多かったヨナにとって、あの家は特別な場所に違いないのだ。何より、死んだ母親につながるたったひとつの場所でもある。母親の服も身の回りの品も、薬代のために手放してしまった。形見らしい形見の残っていない今、家まで取り上げるのは忍びない。
「僕は、やっぱり……」
それ以上、言葉が続かずにニーアはただうつむいた。しかし、デボルにはそれで十分だったらしい。
「わかった。そうだよな」
「ごめんなさい。せっかく、僕らのためを思って言ってくれたのに」
「いや。おまえなら、そう答えるんじゃないかって思ってたよ。こっちこそ悪かった」
重たい扉を押し開けて、ニーアは酒場を後にした。今日はもう他に仕事がなく、明日の予定も決まっていないと思うと、気が沈んだ。
家に戻る途中、若い母親が「そっちに行っちゃだめ」と子供を引き戻しているのを見て、ますます気が滅入った。村の母親たちが我が子に、ニーアの家の近くで遊ぶことを禁じているのは薄々知っていた。彼女たちはヨナの黒文病が我が子に感染するのではないかと恐れていたのだ。
もちろん、黒文病が感染しないという知識は村人の誰もが持っている。だから、あからさまにニーアを避けるようなことはせず、今までと同じように接してくれる。
だが、それでも村人たちは不安なのだ。黒文病は感染しないと言われているが、感染しにくいというだけではないのか。大半の者に感染しなかったとしても、特定の者には感染するのではないか。原因がわからない以上、絶対と言い切れる事実はひとつもない。
重りをつけたような足をひきずり歩いていたニーアは、はっとした。朝、出かける前に畑の作物に水をやるのを忘れていた。
乏しい現金はすべてヨナの薬代に消えていく。せめて食べるものくらい買わずに済ませたかった。母親が生きている頃は庭を畑にしていたのだから、不可能ではないはずだ。雑草を抜いて土を掘り起こし、わずかばかりの種をやっと手に入れて蒔いた。
間に合ってくれ、と念じながら走る。必死で地面を蹴り、崩れた塀を飛び越える。が、庭に降り立ったニーアは思わずその場に膝をついた。やっと本葉が出始めたばかりの苗は、すべて立ち枯れていた。この土地で作物を育てるのは容易ではないと聞いていたが、まさかたった一回、水をやり忘れただけで枯れてしまうとは。
振り返ってみれば、母親は神経質なほど水やりに気を配っていた。鶏の世話はニーアに任せても、畑には手を出させなかった。その母親ですら、収穫前に作物を枯らすことが少なくなかった。
この貧しい村で、子供二人だけで生きていくなど、所詮、無理な話だったのだろうか。やはり家を売るしかないのか。家の中にはもう換金できる品など残っていない……。
すべての望みが絶たれたかに思えた瞬間、その考えがするりと胸の内に滑り込んできた。まだ売るものはある。そう、たったひとつだけだが、残っている。
立ち上がろうとしたが、できなかった。ひどく重たいものが背中に乗っているような気がした。早く家の中に入って、ヨナに食事を作ってやって、明日の仕度をして……やらねばならないことがいくつも頭の中に浮かんだが、それでもニーアは動けずにいた。

## ——6——

「おにいちゃん、今日はどこ行くの？」
身支度の様子で遠出をすると気づいたのだろう、ヨナが不安そうに見上げてくる。
「海岸の街までおつかいに行く」
口を閉ざしたまま、ヨナがニーアの上着の裾を掴んだ。何かを察したのかもしれない。
「貝殻を拾ってきてくれって頼まれたんだ。鶏に食べさせると、いい卵を産むようになるからって。砕いて食べさせるって言ってたけど、そんなもの、鶏が食べるのかな」
嘘はついていない。昨日、鶏飼いの妻と話しておいてよかったと思う。全部、本当のことだ。それでも、ヨナはまだ上着の裾を放そうとしない。
「おつかい、それだけ？」
「いや、もちろん、他にも頼まれてるよ。遠くまで行くのに、貝殻拾いのお駄賃だけじゃ、割に合わないだろ」
今度は嘘をついた。他には何も頼まれていない。
「花屋のおばさんが球根を買ってきてくれって。ほら、チューリップの球根は海岸の街にしか売ってないからさ」
しゃべりすぎかもしれない。そう思っても、止められなかった。嘘をつき続けていないと隠しきれない、ヨナに何もかも見抜かれてしまう、そんな気がした。
「それから、素材屋のおじさんには……」
「今夜はヨナ、一人なの？」
うつむくヨナを見て、安堵した。見抜かれたわけではなかった。ヨナは寂しがっていただけだ。半年前の留守番を思い出して不安になったのだろう。
海岸の街は遠い。しかも、マモノが出没するという南の平原が途中にあるから、陽の高い時間にしか移動できない。どんなに急いで用事を済ませても日帰りは困難なのである。
「おつかい、たくさんあったら、すぐに帰れないよね」
「この前だって一人で留守番できたろ？　あのときよりヨナは大きくなったんだから」
留守番も大事なお手伝いだよと言い聞かせると、やっとヨナは上着の裾を放した。
不安げな顔で見送るヨナに背を向け、ニーアは後ろ手に扉を閉めた。振り返ることなく走った。ここで立ち止まったら、一歩も進めなくなってしまいそうで怖かった。
息が続かなくなるまで走り続け、ようやく足を止めた。振り返っても村は見えない。歩きながら呼吸を整える。体力を温存しておく必要があった。マモノは足が速い。十分な距離があるうちに発見して、全力で走らなければ逃げきれないのだ。
大型のマモノが出没する南の平原は、もう目の前だった。どの辺りで距離を稼げばいいか、安全に休めるのはどこか、以前よりは勝手がわかっている。なのに、以前よりずっと気が重かった。
初めて海岸の街へのおつかいを頼まれたのは、半年前だった。街に住む人に急ぎの手紙を届け、花屋でチューリップの球根を、素材屋で天然ゴムを買ってくること。
ヨナを一人で置いておくことに不安を覚えつつ村を後にし、遠目に見る巨大なマモノの姿に驚き、必死で平原を駆け抜けた。初めて見る海は美しかったが、街全体を覆う魚臭い空気には閉口した。歩き回るうちに髪や肌がひどくべたつき、気持ち悪かった。それが海から吹く風のせいだと教えてくれたのは、花屋の女性だった。
球根と素材を買った後、手紙を届けるために大きな家の建ち並ぶ一画に足を踏み入れた。そこは道がひどく入り組んでいる上に、建物に遮られて見通しが悪い。やっとの思いで手紙を届けたものの、帰り道がわからなくなってしまった。
時間帯のせいなのか、もともと出歩くのを好まない人々ばかりが住んでいるのか、全く人通りがなく、道を尋ねることすらできない。どこをどう歩いたのかさえわからなくなって、ニーアは途方に暮れた。歩き疲れて、見知らぬ家の門扉にもたれて休んだ。
『そこで何をしている？』
不意に声をかけられて、ニーアはあわてて門扉から離れた。
『この辺の子供じゃないな。迷ったのか』
これで道を教えてもらえると思い、ほっとした。だから、男が門扉を開けて出てきたときにも全く警戒しなかった。一人で来たのかと問わ

れ、素直にうなずいた。
　にたりと男が笑った。後ずさろうとしたが腕を掴まれた。口を塞がれ、家の中に引きずり込まれそうになった。逃れようとしたが動けなかった。男は思いのほか力が強かった。
『金が欲しくないか？』
　耳許でささやかれ、全身に鳥肌が立った。渾身の力で男の腕をふりほどいた。背後で男が声をたてて笑った。
『金が欲しくなったら、いつでも来い』
　その声から逃れたくて必死で走った。走って、走って、気がつくと海岸に出ていた。それでも男の声がしつこく追いかけてくるようで、ニーアは走り続けた。

　幸いなことに、海岸の街に用のある村人は多くはなかった。仮に用があっても、何かのついででいいと言われた。おかげで半年の間、忘れていられた。あの不愉快な出来事も、男の笑い声も。
　なのに、また来てしまった。海岸の街が見えてくると、ニーアの足取りは自然と重くなった。また迷ってしまえばいい、たどり着けなければいいと思った。だが、目的の家は街の入り口からほど近い場所にあった。皮肉なことに、今度は迷わなかった。
　改めて見上げれば、立派な家だった。裕福な男なのだろう。あの笑い声が耳に蘇り、足が震えた。踏み込んでしまえば引き返せなくなる。
　心のどこかで引き返す口実を探している自分に気づく。何もかも放り出してしまえ、もういい、もう十分だ、これ以上背負いきれない、と自分の中で声がする。
　だめだ。ここで引き返したら、ヨナはどうなる？
　この五年間、ずっとヨナが心の支えだった。明日ヨナに何を食べさせるか考えていれば、遠い未来への不安から目を逸らしていられた。ヨナの看病に追われていれば、母の不在を忘れていられた。子供だった自分が今までどうにか頑張れたのも、ヨナがいたからだ。
「ヨナのためだ」
　声に出すと、心が決まった。ニーアは静かに門扉を押した。

## ———7———

　ヨナは小康状態を保っていた。痛みが消え、多少なりとも食欲が戻ると、庭に放した鶏に餌をやったり、図書館に遊びに行ったりできるようになった。咳は続いていたが、幸いにも血を吐くことはなかった。
　何日かに一度、ニーアが海岸の街へ出かけていくときだけヨナは寂しさと不安を訴えたが、それ以外は笑顔で過ごしていた。だから、これで良かったのだと思う。ヨナの薬代と引き替えに、自分の中で何かが壊れていくような気がしたとしても。
　自分はヨナの笑顔を取り戻した。今もこうしてヨナを守っている。それだけでいい。その事実さえあれば、自分自身を許すことができる……。
　そんなことを考えながら、ニーアは歩いていた。疲れていた。何も考えずに眠りたかった。海岸の街からの帰りはいつもそうだ。いつからだろう、行きよりも帰りのほうがつらいと感じるようになったのは。
　名を呼ばれた気がして、ニーアは立ち止まった。デボルだ。いつの間にか噴水の前に来ていた。
「どうした？　具合でも悪いのか？」
「ちょっと、考え事してて」
「ならいいんだ。へえ。後ろ、結ってるんだ？」
「邪魔に……なるから」
　これまで無造作に後ろで束ねていただけの髪を、きっちりと結い上げるのが習慣になっていた。あのとき以来、だ。
「なるほどな。器用なもんだ」
　デボルは感心したように言うと、何気ない仕種でニーアの髪に手を伸ばしてくる。深い意味があってのことではないとわかっていた。わかっていたのだが。
「ニーア？」
　気がつくと、力任せにデボルの手を払いのけていた。髪に触れられた瞬間、前夜の記憶が蘇った。何か言わなければデボルに訝られると思ったが、声が出ない。
　海岸の街に通うようになってからというもの、髪を他人に触れられるだけでなく、自分の肩に髪が触れるのさえ不快でたまらない。どうしても思い出してしまうのだ。あの男が手荒に髪を掴んだときのこと、その後に強いられたこと。忘れようと努めても、それは五感のひとつひとつに刻みつけられているようで、しつこく蘇ってはニーアを苦しめた。
　いっそ髪を根元から切ってしまいたいとさえ思ったが、それをすれば理由を問われるだろう。うまく答えられる自信もなかったし、きっと問われるたびにあの男を思い出す。だから、髪が肩や首に触れないように結うだけにした。
「悪い悪い。せっかく結ったのに、解けたらいやだよな」
　ごめんなさい、とやっと口にできた言葉はひどく掠れていて、自分の声とは思えなかった。
「あ、そうそう」
　デボルは再び弦をつま弾きかけたが、思い出したように言った。
「ポポルが呼んでた。家に帰る前に寄ってやってくれ。それから……」
「それから？」
「あまり無理はするなよ」
　ニーアは曖昧に微笑んだ。疲れている様子を見て心配してくれたのだろうが、デボルは何も知らない。知っていたら、こんなふうに気遣ってはくれないはずだ。まるで汚らしいものでも見るような、蔑みの視線を向けてきただろう。
　ポポルにも同じことを言われるのではないかと思ったが、違った。ポポルは、具合が悪いのかとは訊かなかったし、無理をするなとも言わなかった。
「仕事をお願いしたいのだけど」
　その淡々とした物言いに、救われる思いだった。今は心配されたり同情されたりするよりも、むしろ素っ気なくされるほうがありがたい。
「ただ、とても危ない仕事なの。こんな仕事をあなたに頼んでいいものかどうか……」
　ポポルがためらいがちに言葉を切った。
「どんな仕事なんですか」
「マモノ退治よ」
　南の平原で見た黒い巨大な姿を思い浮かべた。倒すどころか、一人では動きを止めることすらままならないであろう姿。それでも、この話を断ろうとは思わなかった。
「もちろん、あなた一人じゃないわ。よその街や村から三人くらい来てくれるはずよ」
　ニーアを入れて四人。その人数でマモノの巣を駆除するのだという。北の平原に出没するマモノはそこから涌いている可能性が高い。幸いそれらは小型で、素人でも十分に駆除が可能だとポポルは説明した。
「他の大人もついているし、それほど強いマモノではないけれど……」
　ニーアよりも、むしろポポルのほうが決心がつかない様子だった。相手がマモノである以上、危険なことに変わりはない。多少の怪我は覚悟しなければならないだろうし、運が悪ければ命を落とすかもしれない。
「でも、放っておくわけにはいかないんでしょう？」
　北の平原にマモノが増えたら、村にも危険が及ぶ。
「だったら、僕が行きます。それに、ヨナの薬代も稼がないと」
　危険は厭わない。海岸の街には行かずに済む仕事ならば。
「なら、あなたに任せるわ。危険な仕事だけど、それに見合うだけの報酬はあるから」
　金額を聞いて、ニーアは耳を疑った。それだけの金を得ようと思ったら、何度、あの男の家に足を運ぶことになるだろう？　何度、あの屈辱に耐えねばならないだろう？　自分自身の値段と、マモノ退治の報酬とのあまりの差に愕然とした。
「やります。危なくたって構わない」
「本当に気をつけてね」
　ポポルの双眸には悲しみとも苦しみともつかない、まして同情とも憐憫とも違う、暗い色があった。それを見て気づいた。
　ポポルは、そしておそらくデボルも知っていたのだ。高価な薬を購うための金をどう

やって得ているのか。その対価として何を差し出しているのか。それに気づいたから、危険を承知で高額な報酬を得られる仕事を斡旋した……。

知られたと思った瞬間、羞恥で顔が熱くなった。同時に、いつもと変わらない態度でいてくれるデボルとポポルに感謝した。なぜ、蔑まれるなどと思ったのだろう。彼女たちがそんな態度を取るはずがないのに。

「ポポルさん、ありがとう」

だが、ポポルの瞳から暗い色が消えることはなかった。

## ――― 8 ―――

集合場所は村の北門だった。この村には余所者が少ないから、そこにいた男二人が自分と同じ仕事を請け負った者たちだとすぐにわかった。

しかし、彼らのほうはまさかこれほど年少の同行者がいるとは思わなかったのだろう。ニーアの姿を見るなり眉をひそめ、追い返しにかかった。

「ガキは帰れ。俺たちは遊びに行くわけじゃねえんだ」

「わかってます。だから……」

「帰れ。ガキが死ぬとこなんざ見た日にゃ寝覚めが悪い」

どうしたら彼らに同行させてもらえるのだろう。せっかくの仕事を失いたくない。ニーアが食い下がろうとしたときだった。

「何を揉めている？」

聞き覚えのある、だが思い出したくもない声がした。振り返って確かめるまでもなく、それが誰なのかわかっていた。

「なんでおまえがここに？　ああ、そうか。この村の者だったのか」

あの海岸の街の男だった。なぜこいつがという疑問は、男の携えている剣を見た瞬間に霧消した。男の家には、夥しい数の剣が置かれていた。金に飽かして買い集めたものらしい。どれも人を斬った痕跡のある剣ばかりだという。歪んだ性癖を持つ者はその蒐集癖もまた歪んでいるのだろう。

二人の男と、海岸の街の男は顔見知りのようだった。その会話の端々から、彼らがこうした仕事で少なからず顔を合わせていたことが知れた。たぶん、男は蒐集品を実用的に愉しむ場として、マモノ狩りを請け負っているのだ。

「このガキ、あんたの知り合いなのか？」

「ああ。よく知っている。な？」

海岸の街の男は意味ありげな笑みを浮かべてニーアを見た。

「こいつなら、足手まといにはならんだろう。大の男を突き飛ばすだけの腕力もあれば、逃げ足の速さも相当なもんだ」

初めて会ったときのことを言っているのだ。ニーアはたまらず顔を背ける。が、男は面白がってしつこく顔を覗き込んでくる。

「女みたいな顔してるくせに、これがなかなか強情で、しかも辛抱強いときてる」

手も足も硬く強ばって、まるで言うことをきかなかった。馴れ馴れしく肩に乗せられた手を振り払うことすらできない。

「案外、使えるかもしれん。俺としては、こいつがマモノに怯えて泣き喚くところを見てみたい気もするがね」

「あんたがそこまで言うなら連れて行くか」

いくら憎んでも飽き足らない男。その口添えで同行を許された。仕事を失わずに済んだ。これほどの屈辱があるだろうか？

ヨナのためだ、何もかも、ヨナを守るためなんだ……。

両の拳をきつく握りしめ、何度も心の中で繰り返していると、不意に後頭部を押さえつけられた。

「なんだ、その目は？」

いや、押さえつけるというほどの力ではない。なのに動けなかった。

「妙な気を起こすな。俺はそう教えたはずだが？」

低い声だった。他の二人には決して聞こえないであろうささやきが、生温かい息とともに耳朶に触れた。まるで毒を流し込まれているようで、ニーアは奥歯を噛み締める。

結い上げた髪をまさぐる指に力を感じた。と、ばさりと音をたてて髪が解けた。男が笑いながら離れる。

早く髪を結び直さなければと思ったが、うまくいかない。取り落とした紐を拾い上げながら、ニーアは自分の手がひどく震えていることに気づいた。

そのマモノの巣は、平原に面した山岳地帯にあると目されていた。曲がりくねった狭い道の奥に洞窟があることは前々から知られていた。陽の光を嫌うマモノが棲みついても不思議はない。

山道に分け入る頃になると、さすがに緊張で手が強ばるのを感じた。剣を持つのは、村の大人たちと共に羊を仕留めたとき以来である。あのとき持たされたのは獣を倒すための鈍物だったが、今回は違う。この仕事のためにポポルが貸してくれたのは、図書館の物置部屋にあったという古い片手剣だった。

人を斬った痕跡がどういうものなのか、ニーアにはわからないが、暗く光る刃を見た瞬間、一度ならず血を吸った剣だと直感した。そんな物騒な代物でありながら、その剣は違和感なく手に馴染んだ。まるでニーアが手に取るのを待っていたかのように。

「妙に湿っぽい風が吹くな」

先頭を歩いていた男が首を傾げた。言われてみれば、空気の冷たさ重さが雨の降る直前のようだった。しかし、見上げる空は青く、一片の雲もない。

「早いとこ片づけて帰るとしようぜ。降られたら厄介だ」

洞窟まではまだ距離があるという。自然、歩みは早くなった。雲がなくても急速に空模様が変わることはある。が、その予想は外れた。急速に悪くなったのは天候ではなく、視界のほうだった。

「霧！?」

湿気を含んだ風は濃霧が出る前兆だったらしい。いつの間にか、空の色もわからないほどの霧が辺りを覆っていた。

「どうする？　引き返して仕切り直すか？」

「洞窟に入っちまえば霧なんざ関係ねえだろ」

さっさと行こう、とその男が言いかけたときだった。白い霧の向こうに黒い影がいくつも見えた。

「マモノだ！」

とっさに振り返ると、背後からも黒い影が近づいてくる。囲まれたのだ。

「わかった！　洞窟にマモノが棲みついたんじゃねえ！　ここら一帯全部がマモノの巣なんだ！」

洞窟でなくても、陽の光さえ遮断されればマモノは活動できる。もともと山沿いは日照時間も短い。狭い山道と頻発する濃霧は、マモノの棲息地として十分な条件を備えていたのだろう。

来るぞ、という叫び声を聞いた。黒い影が目の前に迫る。ニーアは手にした剣を力任せに振り下ろした。

刃から伝わる手応えは、鈍く重たい。羊を仕留めた感触によく似ている、と思ったときだった。赤い色を見た。生温かい液体を浴びた。血だ。ヨナの吐いた黒い血と同じ臭い。初めて目にするマモノの血に、ニーアは戸惑った。

影のようにしか見えないマモノだが、斬れば獣と同じ手応えがあり、赤い血を流す。しかし、倒した後に死骸は残らない。斬られたマモノは黒い霧となって形を失い、赤黒い血溜まりだけが残る。

マモノとはいったい何なのか？

だが、その疑問もすぐに消え去った。それどころではなかったのだ。小型で弱いとはいえ、マモノの数は尋常ではない。何も考えていられなくなった。

無我夢中で剣を振り、夥しい返り血を浴びた。殺しても殺しても、霧の向こうから黒い影が現れた。その姿は奇妙なほど人間に似ていた。頭があり、手足があり、直立して移動する……。

いつしか自分の斬っている相手が人なのか、人でないのかすらわからなくなった。もしかしたら、自分はマモノではなく生きた人間を斬っているのではないか？　この粘ついた赤い液体は人間の血なのではないか？

ふと気がつくと、見覚えのある服が目の前にあった。海岸の街の男だ。愛用の剣を試すのに夢中らしく、ニーアがすぐそばにいるのに全く気づいていない。

男が薄笑いを浮かべているのが見えた。頭から返り血を浴びたその姿は、人間というよりも化け物だった。

今の今まで、自分も同じ顔をしていたのだろう。この男と同じ表情で、マモノを殺し続けていたに違いない。心のどこかで殺戮を面白がっていた。三体四体と、立て続けにマモノを倒せ

るようになると、そんな自分を誇らしくも思った。

化け物はどっちだ？　マモノか？　それとも、自分たちのほうなのか？

霧がまた深くなった。

どれだけの数のマモノを倒したのか、もはや見当もつかなかった。まだ頭の芯が痺れていて、うまく考えがまとまらない。ただ、辺り一帯のマモノの大半を駆除したという確信はあった。ニーアは大きく息を吐いて、来た道を引き返した。

たいした怪我はしていなかったが、擦り傷や打ち身の類は避けようがなかったらしい。身体のあちこちが鈍く痛んだ。手足に浴びた返り血はすっかり乾いていて、動かすたびに突っ張るような奇妙な感覚があった。自分では鼻が慣れてしまってわからないが、きっとひどい臭いに違いなかった。

とにかく、早く身体を洗いたかった。走るだけの体力は残っていなかったが、できる限り足早に歩いた。

やがて視界から霧が消え、二人の男に追いついた。村の北門の前で、ニーアを追い返そうとした二人だ。彼らの一人は足をひきずっていて、もう一人の左腕はあらぬ方向にねじ曲がっていた。自分がこの程度の怪我で済んだのは、ひょっとしたらとてつもなく幸運だったのかもしれないと、彼らを見て思った。

ニーアの姿を見ると、二人の男は揃って目を見開いた。マモノにやられたと思っていたのだろう。

「おまえ、生きてたのか！」

ニーアは黙ってうなずく。

「あいつの言うとおりだったな。足手まといどころか、ぴんぴんしてやがる」

たいしたもんだ、と言いかけた男は思い出したように顔色を変えた。

「あいつはどうした？　一緒じゃなかったのか？」

今度は首を横に振った。

「だろうな。まさか、あれほどの数がいるとは思わなかった。俺たちが生きてるのだって、奇跡みたいなもんだ」

男は小さくため息をつくと、すまなかったとニーアに詫びた。

「やっぱり連れてくるんじゃなかった。子供にはきつかったろう」

「いえ……」

これで痛み止めの薬を買ってやれる。ヨナがつらい思いをせずに済む。

「妹のためだから」

そうだ、ヨナのためなら何でもする。何でもできる。どんなに危険な仕事でも、どんなに汚い行為でも。

「そうか。何にしても無事で良かった」

左腕を負傷した男は、右手でニーアの背を叩き、帰ろうと言った。片足の動かない男に肩を貸してやり、ニーアはしばらく無言で歩いた。

山道を抜け、周囲に気を配りながら北の平原を横切った。ここで襲われたらひとたまりもないが、晴天が幸いしたのか、平原のどこにもマモノの姿はない。ふと、南の平原で見た巨大なマモノを思い出した。あれにも手足があり、直立して歩いていた。

「人とマモノがあんなに似てるなんて思わなかった……」

幼い頃は「真っ黒オバケ」と呼んでいた。初めて本物のマモノを見たときには影のようだと思った。けれども、マモノと人間を結びつけて考えたことなど一度もなかった。

「そうか？　そんなに似ていたか？」

二人の男がそれぞれに首を傾げる。

「斬れば血を流すし。手応えだって……」

「それを言うなら、羊や山羊も同じだろうが。血を流すし、斬った感触だってマモノと似たようなもんだ」

妙なことを考えるガキだと、二人の男は笑った。どうやら、彼らはマモノと人の違いなど考えたこともないらしい。

「まあ、実際に人間を斬ってみたら、マモノとも羊とも違うものかもしれんぞ。これぱっかりは、試してみるわけにもいかんが」

「実際に……」

血で汚れた己の手を見る。赤茶色に乾いた手のひら。人の血ともマモノの血ともつかない色。海岸の街の男は死んだ。もう二度と、あの家に行くことはない。

「どうした？　どこか痛むのか？」

心配そうに尋ねられて、我に返った。ニーアは己の手から目を逸らし、首を振る。

「早く家に帰らなきゃと思って」

二階の窓に貼りつくようにして帰りを待つヨナの姿が浮かんだ。今日もヨナは笑顔で迎えてくれるだろう。

これ以上、何も考えなくていい。ヨナを守る、それ以外は何ひとつ。なんだ、簡単なことじゃないか……。

肩に乗っていた何かが軽くなったような気がして、空を見上げる。いつもと同じ青さの中、一片の雲が風に流されていった。

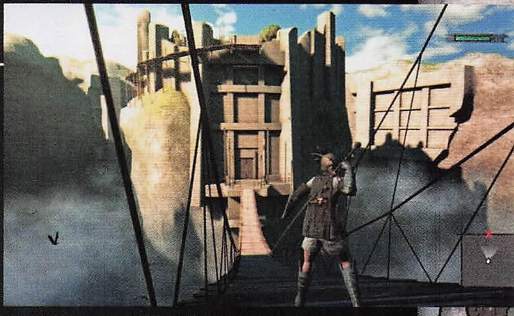


## ニーア Nier（少年期）

唯一の肉親であるヨナを溺愛する『レプリカント』の主人公。元来は明るくまっすぐな性格だが、大人になるにつれて少しずつ心を荒ませていく。少年から青年に変わる間、彼の身に何があったのか……？

## The World View of Nier

父が、そして母が命を落とし、世界にポツンと取り残されてしまった、ニーアとヨナの兄妹。『レプリカント』の主人公である、少年ニーアを取り巻くこの状況は、『ゲシュタルト』の父ニーアより過酷であろうと思える。少年ニーアはまだ幼いぶん、己や妹を守る力を手にしていないからだ。その幼ささえ武器にし、言葉どおり「己のすべて」を捧げて、唯一残された妹を守ることを決意した兄。ある種、妄信的なまでの兄妹愛は、ニーアにどのような道を歩ませるのか!?　大人ですら生きていくことが過酷なこの世界で、まだ幼い兄妹は更なる悲劇に身をさらす運命にあった……。



▲妹を守るためなら身の危険すら顧みない少年ニーア。その純粋な想いは、しだいに狂気すら帯び始める……。

# 登場人物紹介
## 新キャラクターを徹底解説！

主人公であるニーアをはじめ、カイネや白の書といった、ひとクセあるキャラたちが織り成す『ニーア』の物語。今回は、初報からスクリーンショットでその姿を公開されていたものの、長く正体を伏せられてきた少年・エミールの情報が明らかになった。見たものすべてを石化するという、異常な能力を秘めたこの少年。いったい彼は、ニーアの冒険にどのようにして絡むのか？　彼を演じた声優・門脇舞以さんからのコメントとともに、その人物像に迫る！



そのいたいけな瞳は、すべてを石に変える

## ニーアをひたむきに慕う少年 エミール

エミール Emil

ニーアの村の南にある洋館で、執事のセバスチャンとともに暮らす少年。優しく穏やかな心の持ち主だが、見たものすべてを石に変える能力を持ち、常に包帯で瞳を隠して生活している。そんな特別な存在である自分を受け入れてくれたニーアへ、特別な親愛の情を抱いているが……。

### Cast Message
### 門脇舞以



エミールは見た相手を石化させてしまうという、とても厳しい運命を背負った子です。感情を抑え、いろんなことをガマンして生きていて、ちょっぴり泣き虫。だけど芯が強くて、どこか人懐っこい。そして、ニーアが大好きなんです！　いろんなことを考えぬいた末に、決めたらすぐに実行に移すシーンもあって、そのへんは自分と似ているような気もしました。個人的にゲームが大好きなので、発売されたら絶対にプレイします！　イベントシーンがいっぱいで、たくさんのドラマがあって、そしてエミールにはヒミツもあって。私にとって、絶対に忘れることのできない作品になりました。ぜひ、みなさんも一途なエミールをかわいがってくださいね！






▲▼自分の特殊な力を疎んじ、罪悪感にさいなまれているエミール。

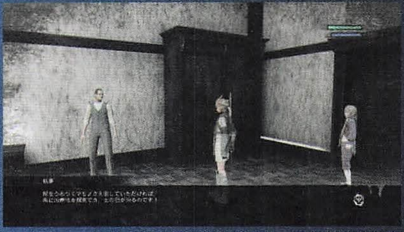


◀普段は粗暴なカイネも、自分と同じく身体に悩みを抱えるエミールに対しては思うところがあるようだ。この出会いは、彼にどのような変化をもたらすのか？

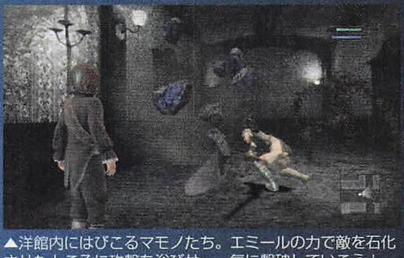
## Episode Preview from Replicant 謎の洋館

### エミール達が住む洋館に、不吉なマモノの影が……

ある日、ヨナに文通相手の少年を助けてほしいと懇願され、渋々少年の住む洋館へ訪れたニーア。マモノがはびこるというその洋館には、主であるエミールと、その執事が2人きりで生活していた。見たものすべてを石に変えるという、エミールの能力について聞かされ、驚くニーア。彼は執事の願いを聞き入れ、洋館のどこかにあるというエミールの目の治療法を探すことになる。しかし、館の奥にある書物庫でニーアたちを待ち受けていたのは……!?



▲執事にエミールの目のことを聞かされ、その治療法を探しにいくことに。探索にはエミールも同行する。



▲洋館内にはびこるマモノたち。エミールの力で敵を石化させたところに攻撃を浴びせ、一気に撃破していこう！



▲洋館の奥の書物庫では、思いがけない強敵と遭遇。カイネやエミールと力を合わせ、ピンチを乗り切ろう！

# NieR Weapon Story 03

ニーア ウェポンストーリー

**電撃ゲームス＆電撃 PlayStation 特別連載企画**

**物言わぬ武器が語る、記憶の残滓——**

本作で入手する武器には、それぞれにまつわる伝説や物語が存在する。ゲームでは語られないこの設定を、キャビアの開発陣に特別に書き下ろしてもらったのが、この「ウェポンストーリー」連載企画だ！『DOD』でも好評だったこの物語を読めるのは、電撃ゲームスと電撃PlayStationだけ!! ファンは見逃さず、毎回チェックしていってほしい。

## 不死鳥の大剣

Lv.1
今は昔のお話です。ある所に光輝く羽根を持つとても美しい小鳥が、森の奥深くて静かに慎ましやかに暮らしておりました。

Lv.2
ある日、森の奥に口減らしの為に捨てられた子どもが迷い込みました。飢え衰えた子どもを憐れに思った美しい小鳥は、自らの羽根を一枚啄ばみ子どもに渡しました。子どもはそれを持ち帰ると大層喜ばれ、再び家族と暮らせるようになりました。

Lv.3
それを聞きつけた人が次々と森に押し寄せ、美しい小鳥に向かって自分が如何に貧しく不幸で報われぬかを訴えました。憐れに思った美しい小鳥は一枚、また一枚と輝く羽根をむしっては与えむしっては与え、そしてとうとう最後の羽根も与えると、美しかった小鳥の姿はみすぼらしい体となり果てました。それでもみすぼらしい小鳥は悔いなどありませんでした。

Lv.4
羽根を失い寒さに凍えるみすぼらしい小鳥の前に、いつかの子どもが現れ、恩返しの為に光輝く美しい小鳥を探しているのだと伝えました。みすぼらしい小鳥は喜び、自分の願いを子どもに伝えました。「それは私です、どうかその胸で私を温めてくれないでしょうか。」けれど子どもはそのみすぼらしい小鳥を一瞥すると、嘘付きめと大きな剣で斬り捨て焼いて食べ尽くすと、また美しい小鳥を探し始めてしまいましたとさ。



## 月光と闇

Lv.1
遥か昔に大火事に襲われた国を、全てを凍らせてしまう剣が救ったという伝説がある。永遠に続く業火の苦しみから人々を救ったとされていた。その剣の周りには何千もの人型の氷像が佇んでいた。

Lv.2
世界中の武器を探し求める男が、剣の前に現れた。男は剣に幾重にも布を巻いて、剣を持ち出した。しかし、背中の荷物に入れて運んでいると、知らず知らずの間に布もろとも男は凍ってしまった。

Lv.3
旅の巫女が剣の前に現れた。巫女は神に祈りを捧げた後に剣を取ったが、指先からみるみる身体が冷えていく。巫女は神への冒涜の言葉を叫びながら凍っていった。

Lv.4
奴隷の女がある日、洞窟で岩を削る作業中に剣を見つけた。女はこんな苦しい毎日を送るなら、剣を突き刺して楽に死にたいと思い剣の柄を握った。しかし、女は凍ることもなく、剣で自分の体を貫くことも出来なかった。女が主に叩かれながら連れられていく様子を、月明かりに照らされた剣の刀身は映し続けた。

### 「月光と闇」ウェポンストーリー from『DOD』

**『DRAG-ON DRAGOON』より**

Lv.1
常に強烈な熱気を放ち続ける大理石でできた剣。冷気を司る月神の加護を受ける者のみが熱に屈することなく剣を握ることができるという。

Lv.2
ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が…。彼の体を数百もの矢が貫く。

Lv.3
しかし！彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。

Lv.4
勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置くと同時に彼は氷に包まれて絶命する。月神の強い魔力が彼の命を永遠に奪ってしまったのだ。

**『DRAG-ON DRAGOON2』より**

Lv.1
強烈な冷気を発する大理石の剣は静かに使い手を待ち侘びている。

Lv.2
使い手の死をも凍らせるという物語も残された、大理石の剣はずっと静かに冷たく待ち続ける。

Lv.3
待ち続けることに費やした時間さえ凍らせてしまうほど大理石の剣は冷たく眠っている。

Lv.4
奇しくも今、使い手が現れ幾多の血の温もりを与えても、目覚めることはないだろう。ひとつだけ言えることは、凍りついた使い手の顔が、刀身に映り込む事実であろう。

NEXT WEAPON → 3月26日発売の電撃 PlayStation Vol.468 にて、「迷宮の歌」「日出国の魔刃」のウェポンストーリーを公開!!



## 『鴉乃杜』クリエイター座談会で明かされるキャラクターの素顔に迫る！

# 東京鬼祓師 TOKYO MONO HARA SHI 鴉乃杜學園奇譚

東京・新宿の學園を舞台に、心躍る冒険を楽しむことができる本作。今回は、その魅力において重要な役割を果たしているキャラクターにスポットを当て、8ページの大特集をお届けする。しかもキャラクターごとに、開発スタッフのコメント付き！　現在公開されているキャラの裏設定や誕生秘話など、登場人物たちの秘密を電撃ゲームスの読者にだけお教えします!!



◀仲間キャラを含め、登場人物全員が個性派ぞろいの本作。彼らはどのようにして誕生したのか!?

物語を盛り上げるうえで不可欠な存在、それは個性的な登場人物たち。そんなキャラクターたちの秘密を開発スタッフが語り尽くす！

| 東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 | | |
|---|---|---|
| 2010年4月22日発売 | ¥6,279(税込) | |
| PSP ジャンル | AVG(學園ジュブナイルAVG+RPG) | 冒険 |
| メーカー | アトラス | 謎解 |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 育成 |

# 鴉乃杜人物名鑑

現在までに公開されている19人の登場人物それぞれの、誕生秘話＆デザインの変遷などを、開発スタッフ3人が好き放題に語っちゃいます！

### 鴉乃杜人物名鑑 座談会参加スタッフ

今回座談会に参加してもらったのは、『鴉乃杜』開発の中心的役割として心血を注いできた、以下のお三方です!!

**ディレクター**
**遠山博一氏**
代表的な参加作品は『九龍妖魔學園紀』『ペルソナ3』『救急救命カドゥケウス2』ほか。本作では、ディレクターとして制作の総指揮を執る。

**シナリオ**
**川嵜暁氏**
代表的な参加作品は『九龍妖魔學園紀』『ペルソナ4』ほか。本作ではシナリオに留まらず、キャラ作りや設定などでも中心的な役割をはたす。

**キャラクターデザイン**
**齋藤晋氏**
代表的な参加作品は『九龍妖魔學園紀』ほか。同作品の関連書籍などのイラストも手掛けた。本作でも、キャラ関連のビジュアルを担当している。

## 注目！キャラクターの魅力を引き出すシステムをチェック！

### 感情入力システム 主人公が返す9つの感情それぞれに異なる反応が！

主人公＝プレイヤーという構図を強く押し出す本作では、会話などによる主人公の返答を9つの感情で行う「感情入力システム」を採用している。例え同じ会話であっても、「友」や「悲」など各感情ごとに異なる反応を見られるなど、キャラクターの魅力が存分に引き出されているのが特徴だ。



◀さまざまな反応からも、キャラの個性を楽しめる！



◀思い切った返答が、思わぬ展開を呼び込むことも!?

### 感情入力システム シナリオの展開でキャラとの関係も変化

「感情入力システム」での返答しだいで、キャラとの関係が変化していくのも楽しみの1つ。この関係がダンジョン探索に影響することも？



◀キャラとの関係は相関図で確認することができる。

### 仲間 ダンジョン探索を盛り上げる要素も

関係が深まれば、ダンジョン探索を助けてくれるようになるキャラも！　仲間となるキャラには、個性的な性格のほか、さまざまなサポートスキルが用意されている。どれだけの仲間と絆を結べるかがカギに!?



▲一緒にいる仲間が話しかけてくるなど、ダンジョン探索を盛り上げる演出も存在する。




**敵との戦闘で役立つスキルも！**
◀スキルの種類や効果は、仲間ごとにさまざま。仲間が増えれば、それだけ探索が楽に！

## 開発者のことば ▶▶▶ あえて描かなかった顔&詳細な設定

**遠山博一氏（以下遠山、敬称略）**：プレイヤーの分身となる主人公については、明確なビジュアルを出すかどうか迷ったんですけど、最終的にはプレイヤー＝主人公という面を押し出そうということで、顔などは見せない方向でまとまりました。
**齋藤晋氏（以下齋藤、敬称略）**：イメージイラストなどでは、顔のパーツを描かなくて済む配置にするようにしていますが、限定的になるので難しいです。目と口は当然ですが、鼻も本当なら描きたくないですね。個性が出てしまうので……。
**川嵜暁氏（以下川嵜、敬称略）**：顔は伏せるとしても、性別はやはり男性であるべきかなということになりました。少年が少女と出会う……という構図もジュブナイルの大切な要素ですし。とはいえゲーム内に主人公像を限定する絵は出てきませんので、ユーザーの皆さんに自由に想像してもらえたらと思います。



プレイヤーの分身となる主人公

# 七代 千馗（名前変更可能）

しちだい かずき



### “秘法眼”の力を持つ高校生

カミフダを見つける能力“秘法眼”を持つ高校3年生。ある日、何気なく受けた日本OXAS（オクサス）のアンケートでその能力を見出され、カミフダ回収を任務とする“封札師”の試験を受けることになる。無事に封札師になった彼は、新宿・鴉乃杜學園へ転入する。

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | − |
| 所属部 | − |
| 好き | − |
| 苦手 | − |



「おれは、きみを、信じていいのか？」

### 表情を表に出さない寡黙な青年

主人公や武藤いちるとともに封札師認定試験を受ける高校生。無口で表情をあまり表に出すことのない、独特な雰囲気を持っている。しかし、その内側には親愛の感情も秘めており、封札師認定試験で苦楽をともにした主人公といちるを信頼している。



ちあき ぜろ

# 雉明 零

声▶浜田賢二

**遠山**：零は無表情で感情を表に出さないんだけど、所属している部活が落語研究会ってところがミソなんですよね。
**川嵜**：“笑い”というものに興味があるんです。笑いとはなんなのか？　人が笑うとどうなるのか？　ということから落語研究会という設定が生まれました。なぜそれに興味があるのか、その答えを得る事ができるのかどうかは、ぜひゲーム内で確かめてみてください。
**齋藤**：零は基本的にしょんぼりした感じに描くことが多いです。苦手なものが「誰もいないところ」なのでじつはさびしがり屋なんだろうと思います。
**遠山**：さびしがり屋だから笑いを研究してる？
**川嵜**：それもあるかもしれません。もしくは笑うという概念が理解出来ないからさびしいのかも？　いろいろと不思議なところもあるキャラクターですので、興味を持って見ていただけたらいいなと思います。

## 開発者のことば ▶▶▶ 見た目はクールでも内面は意外とおちゃめ!?

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | O型 |
| 所属部 | 落語研究部 |
| 好き | 焼きそばパン |
| 苦手 | 誰もいないところ |

# 武藤 いちる

むとう いちる

声▶戸松遥

「一人じゃないってわかったら、ちょっとワクワクしてきたかも!」



## 開発者のことば▶▶▶"封札師" 3人組の中ではにぎやかし担当?

**遠山**：いちるは、非常にわかりやすい元気っ子ですね。
**川嵜**：そうですね。それと序盤に登場するキャラクターのなかでは、零があんな感じなので、ストーリー上、主人公の感情を代弁するという役割を持ったキャラクターでもあります。
**遠山**：デザイン的には、いちるは最初ショートカットでしたよね?
**齋藤**：そうでしたね。現在の髪型になってからも、前髪がモサッと落ちていたりしたのですが、髪をはねさせることで、元気のよさを表現していたりします。あと、そのほうが動きがあってキャラクターとして生きてきたというのもありますね。
**川嵜**：いちるはイメージが固まるの早かったですよね。
**齋藤**：はい。当初から、やや釣り目で目元に二連ぼくろというのは決まってました。
**遠山**：なんで、二連ぼくろだったんですか?
**齋藤**：目元にほくろのある女性キャラが好きなんだと思います。



### ムードメーカーとなる元気少女

主人公と同じく、図書館のアンケートに答えたことで"秘法眼"の能力を見出された女子高生。その後、主人公や零とともに封札師認定試験に挑み"封札師"になる。明るく物怖じしない行動派で、頭で考えるより体が先に動くタイプ。熱くなりやすく涙もろい一面も。

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 所属部 | 総合格闘技研究会 |
| 好き | 体を動かすこと、食べること |
| 苦手 | 難しいこと |




### ケンカ好きな熱血漢

鴉乃杜學園の3年生。硬派で古風な性格で、一見とっつきにくいが、一度懐に入れた人間にはとことん甘い。ケンカ好きな一面があり、いろいろなことに首を突っ込んではトラブルに巻き込まれている。その裏には困っている人を放っておけない性格も関係している。

「ヘヘッ、俺も嫌いじゃあないぜ そういうのはよ。」



# 壇 燈治

だん とうじ

声▶間島淳司

## 開発者のことば▶▶▶声を担当した声優さんによる影響・大!?

**川嵜**：燈治は、なかなかイメージが固まらないまま、制作が進んでしまっていたキャラクターでした。でも、実際に音声の収録で間島さんに声を入れてもらった瞬間、一気にキャラが固まったんですよ。そこから物の考え方や価値観が決まっていった(変更を加えた)という、珍しいキャラクターです。
**遠山**：零とはまた違ったタイプの、もう一人の親友キャラということで、うまく両立できたのではないかと思いますね。
**川嵜**：濃い目のキャラが多いなか、比較的落ち着いた雰囲気になったので、一緒にいて安心できるキャラになったかもしれません。
**遠山**：最初のうちは、設定の「好きなもの」に"カレー"とありましたよね。
**川嵜**：あれは初期に仮で書いていたのですが……。気がついたら、燈治だけじゃなくなっていたので(笑)。

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | A型 |
| 所属部 | 帰宅部 |
| 好き | 屋上、野球 |
| 苦手 | 卑怯 |

## 開発者のことば ▶▶▶ ポニーテールとメガネは共存できる！

**遠山**：彼女は、いわゆるわかりやすい"女性生徒会長キャラ"ですよね。
**川嵜**：そうなんですが、じつはデザイン面ではかなり試行錯誤がありました。ポニーテール＋メガネという"要素"の多さに若干の不安もあったのですが、齋藤さんならうまく表現してくれるのではないかなと思いまして……。
**齋藤**：メガネをかけさせるというのは最初から決まっていたので、まず最初にキツめの顔をデザインして、段階的にメガネと髪型のバランスを調整していきました。「大丈夫ですか？」って何度も確認しながら描いていった記憶があります。
**川嵜**：結果として、いい感じに文武両道が表現できたのではないかと思いますが……。どうでしょう？
**遠山**：メガネが「文」で、ポニーテールが「武」なわけですか、深いなぁ……。

# 飛坂 巴

とびさか ともえ

声▶遠藤綾



「あたしは飛坂巴。ここの生徒会長（ボス）ってヤツよ。」




### 文武両道なカリスマ生徒会長

鴉乃杜學園の３年生で、學園の生徒会長を務める才女。猪突猛進なところもあるが、責任感は強い。また、頭の回転も早く弁が立つ。學園の多くの物事を仕切っており、そのカリスマ性から生徒たちの人気も高い。クラスは異なるが、弥紀とは大の親友。

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | O型 |
| 所属部 | 生徒会 |
| 好き | おもしろいこと |
| 苦手 | 退屈、脚のたくさんある虫 |



「その……よかったら連絡先、交換しよう？」

### 好奇心旺盛なおっとり娘

鴉乃杜學園の３年生で、主人公や燈治と同じクラスメイト。自然と周囲を和ませる天然系だが、好奇心が強く、ときには燈治よりも先んじてトラブルに巻き込まれることも。また、お化けや心霊といったものに興味があり、そうした噂を自身の目で確かめたがる。



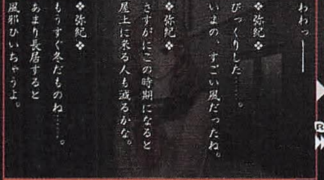

# 穂坂 弥紀

ほさか みのり

声▶藤村歩

## 開発者のことば ▶▶▶ 言動から容姿までホッとできる"いやし系"

**遠山**：弥紀はかわいいんですけど、運動全般が苦手なのでダンジョンに連れて行くと、いろいろと苦労する面もあるかもしれません（笑）。
**川嵜**：普通にいい子なんですけどね……。ホッとできる存在になるといいのですが。
**齋藤**：デザインにもそういった雰囲気は盛り込んであります。全体的にフワッとした感じを表現したかったので、髪にスキマを多く作ったのですが、描くのが大変で……。




人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | A型 |
| 所属部 | 合唱部 |
| 好き | 料理、土いじり |
| 苦手 | 運動全般 |

ししど ながひで

# 宍戸 長英

声▶蓮池龍三

## 開発者のことば▶▶▶見た目は“不良”でも本人は大マジメ？

**川嵜**：リーゼント頭に“短ラン”と、いかにもな服装ですが、不良……というわけではないのですよね。
**遠山**：厳しい家で育てられたので、本人はいたってマジメなんですけどね。ところでこの髪型は、学校的には認められているんですか？
**川嵜**：巴が何も言わないので、恐らく大丈夫なのではないかと……。あの髪型は、強くありたいという長英の気持ちの表れなので、蒐の紙袋同様、生徒会長公認なんだろうと思います。
**遠山**：生徒会長の権限すごいですね（笑）。あと、長英は口にくわえている四葉のクローバーもいい感じですよね。
**齋藤**：こういう感じのキャラクターは、草をくわえてなきゃダメかなと思いました。それでそうしたんですけれど、描いてるうちにこのキャラの内面のピュアな部分が出てきて、いつのまにか四葉のクローバーになっていましたね（笑）。



「なんぞ用がありゃぁ、いつでも呼んでつかぁさい！」



### 一流の腕を持つ剣道部主将

主人公の後輩にあたる鴉乃杜學園2年生。祖父が剣術道場を営んでおり、長英自身も若くして優れた剣術の腕を持っている。そんな祖父の影響もあってか、基本的に礼儀正しい好青年。しかし、声が大きく周囲からはやや暑苦しいと思われることもあるようだ。

**人物紹介**

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 所属部 | 剣道部 |
| 好き | 団結 |
| 苦手 | 優柔不断 |

たからかた しゅう

# 宝方 蒐

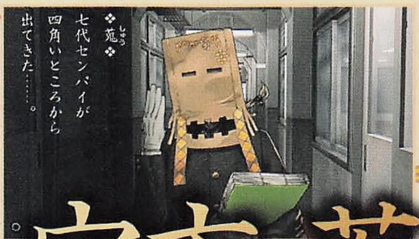
声▶梶裕貴



「四角、たくさん見つかると、いいいね。くふふ……。」

### 博識の超カードマニア

長英のクラスメイトで、無類のカードマニア。その知識はかなり深く、流行のトレカから呪術に使われたお札にまで渡る。基本的に人の輪に入ることを好まないが、誰かがカードの話をしていると突然現れたりする。覆面と手袋はいったい何のために……？




**人物紹介**

| | |
|---|---|
| 血液型 | O型 |
| 所属部 | 四角研究会 |
| 好き | 四角いもの |
| 苦手 | 四角くないもの |

## 開発者のことば▶▶▶その素顔はプロデューサーですら知らない⁉

**遠山**：もうどこからツッ込めばいいのやら、というキャラクターですよね。やはり頭からかぶった袋が気になりますが、普段の彼はこの姿のままで授業を受けているのですか？
**川嵜**：もちろんです（笑）。ちなみに、被っているのは元々ゲーム内に出てくる玩具屋さんの紙袋で、それをああいった形に加工して使っています。
**齋藤**：最初に彼について解説されたとき、「袋です」と言われたのが印象に残っていますね。「好きにデザインしていいですから」って言われて、こんな感じになりました。
**遠山**：で、何で袋なんですか？
**川嵜**：そこにはいろいろな理由がありまして……。結局のところ、自らも四角くありたいという蒐の気持ちの表れかと……。
**遠山**：それで巴に認められた、と（笑）。



「美しい人たち……。よければ、名前を聞かせてくれないか？」

## 開発者のことば ▸▸▸ 美形なだけじゃ物足りない!?

**遠山**：美形キャラですけど、なんともいえないスゴい性癖を持ってますよね。
**川嵜**：そうですね。その実態はゲームをプレイしていただければわかるかと思います。
**齋藤**：設定を聞いて、これは美しくデザインしないといけないなと。
**遠山**：じゃあ、性格しだいでは別のビジュアルになる可能性もあったんですね。
**齋藤**：そうかもしれませんね（笑）。この性質のキャラは美形であってこそかと思います。女性に相手にされるのをいいことに、さらに増長するといういやらしさが醍醐味でしょうか。
**遠山**：この仏道研究会っていうのは？
**川嵜**：○○れるのを研究する会……。意外とそのままですね（笑）。
**遠山**：じゃ、あの出会いのシーンでは○○の方が……。
**川嵜**：確かにしたくなりますが、絢人の性格を考えると、主人公は我慢した方がいいかもしれませんね。

声▸中村悠一

# 香ノ巣 絢人

こうのす あやひと

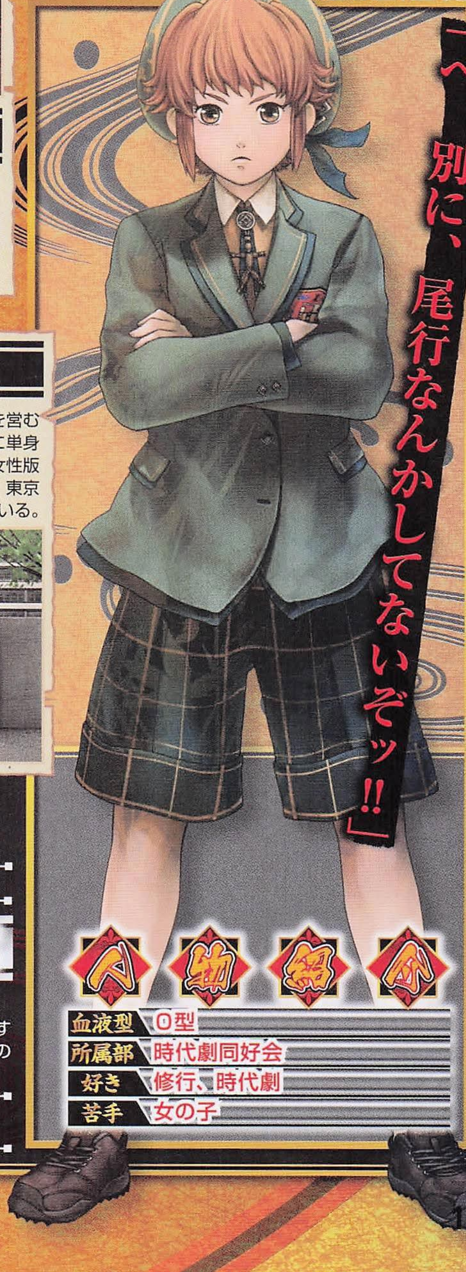



### 刹那主義の情報屋

女性の扱いに長けた眉目秀麗な優男。新宿にある喫茶店「ドッグタグ」の常連で、高校生ながら情報屋としてさまざまな職種の人との関わりを持つ。性格は刹那主義で他人に深く入り込もうとしない。また、かなり特殊な性癖を持っているようだが……？

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 所属部 | 仏道研究会 |
| 好き | ○○してくれる女性 |
| 苦手 | 責任 |



「べ、別に、尾行なんかしてないぞッ!!」

### 忍者おたくの女の子

主人公の前に現れる謎の少女。鎌倉で骨董屋を営む祖父と二人で暮らしていたが、ある目的のために単身新宿へとやってきた。極度の忍者おたくだが、女性版の忍者である“くの一”になる気はないらしい。東京に出てきてからは、「ドッグタグ」に身を寄せている。




# 日向 輪

ひむかい りん

声▸水原薫

**遠山**：僕の大好きな輪ちゃんですね。
**川嵜**：極度の忍者好きなんですけど、“くの一（※編集部注：スパイ活動を主な任務とする女性の忍者のこと）”にはなりたくないという、複雑な女の子です。
**遠山**：なぜか、“くの一”はカッコ悪いって思っているんですね。
**齋藤**：性格や設定をもとに、デザインも少年のようになっています。服は一見私服のようですが、ちゃんと学生服のつもりです。スカートは嫌だろうから、股下のあるものでという事で……。脚が見えていればいいだろうという開き直りもあります。
**川嵜**：帽子も制服というわけではなくて、彼女のオリジナルですね。
**遠山**：輪は、ある目的のために東京に出てくるのですが、物語的にもいろいろ楽しみがいのあるキャラなので、そのあたりにも注目してほしいですね。

## 開発者のことば ▸▸▸ 制服改造度ナンバー1!?

人物紹介

| | |
|---|---|
| 血液型 | O型 |
| 所属部 | 時代劇同好会 |
| 好き | 修行、時代劇 |
| 苦手 | 女の子 |

## 開発者のことば ▸▸▸ 名前の由来は狐の像がくわえている"鍵"

**遠山**：鍵という名前は、彼が持っているキセルからきているんですよね。
**川崎**：そうです。実際の神社にもある狐の像は、イラストのような鍵をくわえていることが多いんです。
**遠山**：その鍵は宝物庫の鍵で、狐像は宝物庫の守護者だという説もあるんです。
**齋藤**：鴉羽神社の"神使"ですので、着物には鴉の羽をモチーフとして入れてあります。色合いも像をイメージとしたものになっていますね。




声▸井上和彦

# 鍵（けん）







### 封札師を導く狐の神使

主人公が居候している鴉羽神社。そこにある狐像の、神の使い＝"神使"としての姿。秘法眼を持つ主人公には彼の姿を見ることができるが、神主をはじめ一般の人には彼の姿は見えない。人をからかうのが好きで、自分の本心をあまり他人に見せることはない。

人物紹介

| | |
|---|---|
| 好き | 油揚げ |
| 苦手 | 酒 |




### 狛犬に宿る新米神使

鍵と同じ、鴉羽神社にある狛犬像の神使。神使としてはまだ新米で、そのあたりをよく鍵や白にからかわれている。性格は明るく一生懸命だが、ややおっちょこちょいな一面も。ダンジョンに挑む主人公をサポートすることで、神使として成長していく。




# 鈴（すず）

声▸豊崎愛生

**川崎**：鈴は狛犬の化身です。鍵もそうなのですが、鈴も名前の元となったアイテムが、デザインに含まれています。
**遠山**：普通、鈴っていったら猫ですけどね（笑）。
**齋藤**：デザインではまったく悩まなかったキャラです。設定を聞いてすぐこの姿が浮かんできました。
**川崎**：鈴は外見は確かに幼いですが、人間ではないので、見た目どおりの年齢というわけではないんです。
**遠山**："神使"としてみれば幼い、ということですね。鍵なんかはその何倍も長く存在していますから。




人物紹介

| | |
|---|---|
| 好き | 饅頭 |
| 苦手 | 辛いもの |

## 開発者のことば ▸▸▸ 幼く見えるが実際は……？

## 開発者のことば ▶▶▶ もしかしたら大人っぽくなっていた可能性も!?

**遠山**：ある意味、本作のヒロインといえるキャラクターですが、白誕生までは、結構時間かかりましたよね。
**齋藤**：そうですね。それだけに思い入れの強いキャラになりました。最初白い鴉という設定を聞いて、この髪型をデザインしたのですが、あとでこんな衣装を着せたいって言われて「この髪型で大丈夫かな？」と不安になったりも……。
**川嵜**：実際着せてみたら、しっくりきてよかったです。
**齋藤**：あとは顔の雰囲気が大人っぽいのか、幼いのかでうろうろしていた時期もありましたね。最終的に、今のような感じになりました。
**遠山**：キャラ的にはお子様なので、今の幼いデザインでよかったと思っています。
**齋藤**：そのほか、白には神道的なモチーフも入っています。髪に見えますが、頭の白くて長いのは「注連縄（しめなわ）」などに使われる「紙垂（しで）」で、さらに後頭部には、榊の枝を髪留めとして刺していたりもしています。

声▶沢城みゆき

# 白（まお）



「ふん、玉子焼きひとつでそうも向きになるとは子供じゃの。」

## 人物紹介

| | |
|---|---|
| 好き | ジャンクフード |
| 苦手 | 子供 |




### 呪言花札の番人たる白札の化身

呪言花札の番人である白札の化身。主人公にすべての花札を集めるよううながす。白札のほか、白い鴉の姿にも変身でき、主人公の力を借りることで呪言花札に憑かれた人間を救うこともできる。何百年も生きてはいるが、子供っぽい無垢な言動を見せることも。

---



### 伊佐地 大督（いさち だいすけ）

日本OXAS特務課の主任で、主人公たち封札師3人組の直属の上司。

声▶大塚明夫

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 好き | 珈琲、演習 |
| 苦手 | 細かいこと |

**開発者のことば▶▶▶**
**川嵜**：伊佐地は元封札師です。でも、すでに現役を退いているので、普段は図書館員として働いています。



### 羽鳥 清司郎（はとり せいしろう）

主人公が居候する鴉羽神社の神主。主人公の秘密を知る数少ない人物。

声▶大塚芳忠

| | |
|---|---|
| 血液型 | A型 |
| 好き | 卵焼き |
| 苦手 | 約束 |

**開発者のことば▶▶▶**
**川嵜**：主人公の生活基盤に、家庭、家族という雰囲気を作ろうという目的がありました。最も身近な大人の1人です。



### 羽鳥 朝子（はとり あさこ）

清司郎の一人娘で、鴉乃杜學園の教師。朝に極端に弱い。

声▶佐藤利奈

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 好き | 子供 |
| 苦手 | 早起き |

**開発者のことば▶▶▶**
**遠山**：教師なのに朝起きられないという、ダメな先生です。
**川嵜**：そのぶん、親近感が持てる……といいのですが。



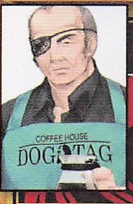
### 牧村 久榮（まきむら ひさえ）

鴉乃杜學園の教師。主人公の素性も知っているが非協力的。

声▶沢城みゆき

| | |
|---|---|
| 血液型 | AB型 |
| 好き | 酒 |
| 苦手 | 我慢 |

**開発者のことば▶▶▶**
**川嵜**：朝子との対比もあり、強くしたたかなイメージです。考古学にも興味があるなど、謎多き女性ですね。




### 澁川 源伍（しぶかわ げんご）

新宿にある喫茶店「ドッグタグ」のマスター。店のマスコットは犬。

声▶中田譲治

| | |
|---|---|
| 血液型 | A型 |
| 好き | 静かな時間 |
| 苦手 | 愛情の無い珈琲 |

**開発者のことば▶▶▶**
**齋藤**：謎多き経歴の持ち主ということでしたので、想像のしがいがありそうな雰囲気を出せるよう心がけました。



### カルタパル・T・シャンカル

カレー屋「リグ・マサラヴェーダ」のオーナー兼料理長。

声▶川鍋雅樹

| | |
|---|---|
| 血液型 | B型 |
| 好き | カレー |
| 苦手 | レトルトカレー |

**開発者のことば▶▶▶**
**遠山**：自称謎のインド人です。
**川嵜**：カレーといえばインドインドといえばターバン……のはずが、何故かアフロです。

---

## 予告 電撃PS（3/26 発売号）では、さらに深い話も！

キャラクターに関する意外な設定や裏話をお届けしてきた今号の電撃ゲームス。そんな企画と並行して『鴉乃杜』を盛り上げていく電撃プレイステーションでは、3月26日に発売される最新号で『鴉乃杜』のスペシャルインタビューを掲載！　どのようにして『鴉乃杜』の世界観は生まれたのか？　そして気になるゲームシステムの詳細など、発売直前の大特集をお届けする。こちらの内容も見逃すな!!



## 世界観やシステムにも迫る！

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の

# 制作コミュコラム Pの奇蹟

學園ジュブナイルRPGとして、ファンから熱烈に支持される『ペルソナ』シリーズ。なかでも人気が高い『3』『4』を手掛けたアトラスのディレクター・橋野桂氏のスペシャルコラムが、本誌と電撃プレイステーションとの連動企画としてスタート！ 電撃ゲームス側の第1回となる今回は、『ペルソナ3』の開発秘話を橋野氏自身に語ってもらった。

今号から、電撃ゲームスと電プレの2誌でリンクする橋野桂氏のコラムがスタート！

| ペルソナ3ポータブル | | |
|---|---|---|
| 発売中(2009年11月1日発売) | UMD版:¥6,279(税込)、ダウンロード版:¥4,980(税込) | |
| PSP | ジャンル | RPG |
| | メーカー | アトラス |
| | 備考 | プレイ人数:1人 |

冒険 育成

MIRACLE AT PERSONA

## File 01 コミュキャラの変遷

### 1 当初は今以上に密接だった!? アルカナとコミュの関係性

『ペルソナ』の新たな企画（『ペルソナ3』）が動き出したとき、重要な位置に置いたのがタロットカード（※1）です。『ペルソナ』シリーズということで、タロットカードが外せない要素なのは確かなのですが、ただペルソナ合体で使うアイテムというのではなく、タロットカードが持つアルカナをどう表現するのか？ という点をしっかり描きたいなと考えていました。そこでスタッフにその意図を伝えるために、アルカナとコミュをどういった位置づけで描くのかをまとめたのが、この表（右ページ表参照）です。結構ちゃんと考えてるんですよ（笑）。




この表を見てもらうとわかるように、当初は「女教皇」がエレベーターガール（エリザベス）だったり、女性の恋人候補コミュ（※2）は全員「恋人」のアルカナだったりと、実際のゲームと異なる点も多く、今見直してみると制作していくうえでいろいろ変わっていったんだなぁと懐かしく思うところでもあります。

このアルカナとコミュの関係性ですが、タロットカードでも重要な意味を持つ大アルカナのカードには0〜21までのナンバリングがあって、その順番にも意味があり、通して1つの物語に成りえる世界観を持っていることは、タロットカードに触れたことのある人なら、ご存知のことかもしれません。『ペルソナ3』でも、その物語性を描きたいという思いがあり、当初はコミュもアルカナの順番に登場させる予定でした。しかし、ゲームをプレイしていくなかで、条件を満たすことでコミュが派生するといった感じでプレイヤーごとに遊びの幅を持たせたかったということや、単純にゲームスタートから一定期間内に複数のコミュが登場しないと、ゲームとしておもしろくないのでは？ という考えから、この案は泣く泣くお蔵入りになってしまいました。「星」や「月」、「太陽」といった、アルカナの順番でも後半のほうのコミュが、前半のコミュで条件を満たさなければ登場しないというのは、その名残だったりします。せめて、アルカナ的にターニングポイントとなる「死神」以降は、タロットの順番を守ろう！ という意地みたいなものですね。

さて、なぜ「死神」がアルカナ的にターニングポイントになるのか？ ですが、これはタロットカードの物語という部分に大きくかかわっています。じつは、この設定は『ペルソナ3』のストーリーにも深くかかわっていますが、それは電撃プレイステーションでも始まる、僕のもうひとつのコラムでネタにしようと思います。ここで書かせてもらっているコミュの話ともつながりがありますので、双方あわせて楽しんでもらえればと思います。

### 2 『P3』コミュ開発秘話！ 今だから話せるコミュの秘密

アルカナとコミュの関連ですが、実際のゲームを例に簡単なものをちょっとだけお話ししましょう。1番わかりやすいのは、「魔術師」のコミュでしょうか。タロットでの「魔術師」のカードのデザインには、魔術師の前にあるテーブルにさまざまな物が置かれています。これは一般的に小アルカナの象徴である、コインやカップなのですが、これは魔術師がなんでも作り出せるという絶対の自信を表しているともいわれています。しかしなんでも作れるってのは危険なものが完成する可能性もあるわけで、裏を返せばすごく危なっかしいものでもあるんです。ゲームにおける「魔術師」のアルカナは、主人公が1番最初に出会うクラスメイトになっています。このクラスメイトである友近が、いろいろな意味で未知で、危険のある年上の女性にアタックしていくというコミュストーリーは、そこから来ています。そうした経験を積むことで、自分自身を知っていくという物語になっているのがゲームをプレイするとわかるはずです。ちなみに、クラスメイトの名前が友近なのは、主人公の1番“近”くにいる“友”達だからなんです。気付いてましたか？

このコミュ一覧で、そんな設定もあったなと思い出したのが、「女帝」と「正義」のコミュです。ゲームと異なり、当初はそれぞれ「骨董屋の女主人」「交番の警官」でした。この2人、じつはそれぞれに「元ペルソナ研究員」「元桐条グループ関係者（※3）」という設定があったんです。元々あった設定では、この女主人と警官にはつながりがあって、ペルソナの研究に携わっていたんだけど、やり方が気に入らないから抜け出してきたというエピソードを用意しようとか、そんな話もありましたね。「恋人」キャラが個別のコミュに分散して、彼らがコミュから外れたことでこちらもお蔵入りになってしまいましたけど……。ただ、彼らは主人公に武器や防具を与える立場の人間なので、なんらかの事情は知っていなければおかしいですよね。製品版でも、この設定自体は残っていて、ゲームの中でかすかに触れられてたりもしていますので、ぜひチェックしてみてください。






▲このほかにも、それぞれのコミュにタロットカードのアルカナを意識した設定が……。ぜひ探してみてください！



# 『ペルソナ3』初期コミュ案

橋野氏から入手したコミュの初期案と、実際に採用されたコミュを徹底比較！ 内容に込められた意味も解説する。

| アルカナ | 初期コミュ案 | 実際のコミュ 男性主人公 | 実際のコミュ 女性主人公 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 愚者 | ペルソナ部隊 | 特別課外活動部 | | こちらは初期案のまま実際のゲームになっている。すべての基本となる仲間達のコミュだ。 |
| 魔術師 | クラスメイト | 友近健二 | 伊織順平 | 「魔術師」のカードを象徴する「未熟」を表現したコミュ。高校生にありがちな青さとそこからの成長を描いている。 |
| 女教皇 | ベルベットルームの召使い（エレベーターガール） | 山岸風花 | | 「良識・聡明さ」を表現。当初はその役にエリザベスが当てられていたが、ゲームでは風花に変化している。 |
| 女帝 | 骨董屋の女主人（元ペルソナ研究員） | 桐条美鶴 | | 「家庭的・思いやり・優しさ」という母性愛を表現。そのため落ち着いたキャラクターに割り振られている。 |
| 皇帝 | 生徒会 | 小田桐秀利 | | 「支配」を表すコミュにするため、風紀委員の犯人探しというコミュに。最終的には校内の居心地のよさが到達点に。 |
| 法王 | 古本屋 | 古本屋の老夫婦 | | 「親切・慈悲」を表現したコミュ。老夫婦が大切にしている木のエピソードまで、この段階で誕生している。 |
| 恋愛 | 恋人＿ゆかり | 岳羽ゆかり | | その名のとおり、「恋愛」を表現するコミュ。初期案では、恋人候補6人がすべてこのアルカナに設定されている。恋人になったキャラのみにコミュが発生する仕様だ。PS2版『ペルソナ3』ではコミュすらなかったアイギスも、恋人コミュに設定されているのがおもしろいところ。実際のゲームでは、このなかの1人、岳羽ゆかりが「恋愛」コミュに。そのほかのキャラもそれぞれ別のアルカナが割り振られることでゲームに登場した。ちなみにアイギスは、『ペルソナ3 フェス』において新アルカナ「永劫」でコミュ化された。 |
| | 恋人＿風花 | | | |
| | 恋人＿美鶴 | | | |
| | 恋人＿アイギス | | | |
| | 恋人＿体育会 | | | |
| | 恋人＿生徒会 | | | |
| 戦車 | 陸上部 | 宮本一志 | 岩崎理緒 | 戦車のカードでは「勝利」を表現するコミュに。この勝利をゲーム独自の解釈でコミュイベントとして盛り込んでいる。その内容は、生きる意味を見つけ、限られた時間のなかで生命を完全燃焼させることを自ら選択するというもの。男性主人公では左記の3種類の部活だが、PSP版で追加された女性主人公編では、「バレー部」か「テニス部」の2択となっている。 |
| | 剣道部 | | | |
| | 水泳部 | | | |
| 正義 | 交番（武器屋）の警官（元桐条グループ関係者） | 伏見千尋 | 天田乾 | アルカナの意味は「寛容さ・公明正大」。当初は警官だったが、その役割は生徒会書記の女生徒に受け継がれる。 |
| 隠者 | ネット | Y子 | 長谷川沙織 | 男性主人公と異なり、女性主人公編では「保健委員」か「図書委員」かの選択による委員会のコミュになる。 |
| 運命 | 写真部 | 平賀慶介 | 望月綾時 | アルカナの意味はそのまま「運命」。今動き続けているという、ライブ感を表現した内容になっているとのこと。運命のアルカナは"運命の輪"とも呼ばれ、人生とは永遠に回転を続けることで変化していくという意味も込められている。また、運命の輪は止まることなく動き続けるが、"そこから次の段階へ向かうにはより高い精神領域へと進む必要がある"ということを示してもいる。 |
| | 美術部 | | | |
| | 管弦楽部 | | | |
| 剛毅 | 犬（コロマル） | 西脇結子 | コロマル | アルカナの意味は「勇気・情熱」。初期案にあったコロマルは、PSP版の女性主人公編で復活を遂げている。 |
| 刑死者 | 子ども | 神社の女の子（舞子） | | 「犠牲」を表現したアルカナ。親の都合で虐げられる少女と、それでも前を向いて生きる強さを表している。 |
| 死神 | ファルロス | ファルロス | | 「死」を意味するアルカナだが、これにはここから再び新たな生が始まる「再創造」という意味もある。 |
| 節制 | 同好会 | ベベ | | 「調和・適応」を意味するアルカナ。留学生を登場させることで、異文化との融合を表現している。 |
| 悪魔 | テレビショッピング社長（イービルネットたなか） | たなか社長 | | 「誘惑・嘘」を意味するアルカナ。嘘で利益を得る社長が持つ罪悪感から、世の中の必要悪を表現している。 |
| 塔 | 型破りの禅僧（破戒僧） | 無達 | | 「既存の価値観や先入観の崩壊」を表現。人を根本から変革する新たな価値感を提示している。 |
| 星 | 他校のエース | 早瀬護 | 真田明彦 | カードの意味は「希望」。スター選手の栄光と、流れ星のように落ち消えていく姿を描いている。 |
| 月 | 終末思想の生徒 | 末光望美 | 荒垣真次郎 | カードの意味は「不安」。ゲームの世界における終末思想におびえる姿を1人の学生を通して描いている。 |
| 太陽 | 死を覚悟した若者 | 神木秋成 | | カードの意味は「達成」。本作における達成である「生の充実」を、余命を宣告された青年を使い描いている。 |
| 審判 | ペルソナ部隊（改） | ニュクス討伐隊 | | 「決断・再生」を意味するカード。より高い意識へと変化した仲間達のコミュとして描かれた。 |
| 永劫 | － | アイギス | | アレイスター・クロウリーの「トート版」にのみ登場するアルカナ。『ペルソナ3フェス』より追加された。 |

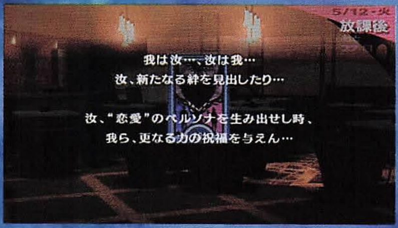


## 【用語解説】

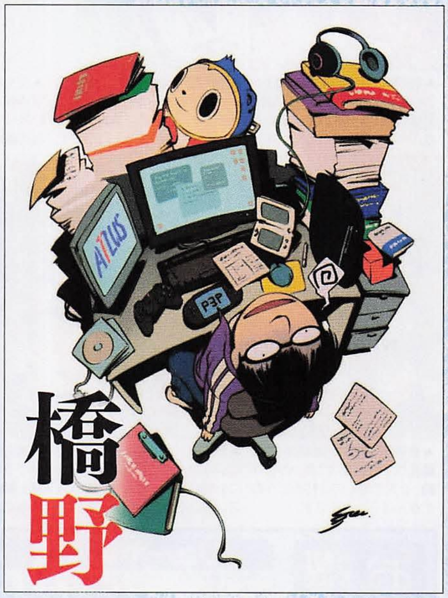
**【※1】タロットカード：**起源ははっきりとしないが、15～16世紀に広まった占い用のカード。大アルカナ22枚と小アルカナ56枚があるが、一般的な占いで使用するのは大アルカナの22枚。現在でこそ占いや神秘的なイメージのあるカードだが、かつてはギャンブルに使われていた。また、その流行のきっかけとなった、フランスのマルセイユで製造された「マルセイユ版」や、神秘的な解釈を強めた「ライダー版」、魔術師アレイスター・クロウリーの「トート版」などさまざまな種類があり、内容も微妙に異なる。

**【※2】恋人候補コミュ：**主人公が男性のみだったPS2版では、女性コミュの多くが恋人候補として設定されていた。特定のエンディングなどはないが、クリスマスイベントなどお約束のイベントがストーリーを盛り上げた。女性主人公が追加されたPSP版では、もちろん男性キャラと恋人関係になることも。

**【※3】桐条グループ：**ゲームに登場する大企業で、仲間の1人である桐条美鶴はそこの社長令嬢。従来よりペルソナ研究を進めており、主人公達の学生寮などもそれらの研究の恩恵を受けたものだといえる。




▲ゲーム中でさりげなく使用されているタロットカードだが、その背景には深い意味と歴史が秘められている。



# 橋野 桂
Katsura Hashino

『真・女神転生』シリーズを中心に、数々の斬新なシステムを生み出してきたアトラスのクリエイター。『ペルソナ3』『ペルソナ4』では、ディレクターとして制作を指揮した。

**Pの軌跡**
次号の電撃PlayStation（3／26発売号）ではタロットとストーリーの意外な関係も！

読者様のページ

# カラーほうる

COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

読者様から送られてきたカラーイラストをご紹介。採用倍率がメチャ高いです。人気あるなあ、このコーナー……。



▲三重県　芋イルカ様：076：汎用キャラの侍が好きで、彼が出る『プリニー2』も買ってしまいそう、という芋イルカ様。見上げたファン魂、天晴れでござる。




◀静岡県　瑠璃丸様：039：「受験終わったら『ゴッドイーター』買うんだ」とのこと。全力でツッコミたいけど自重しておきます（笑）。




◀東京都　ごがちょ様：046：このゲームのキャラデザ担当・十々夜さんは「電撃N64」時代の投稿者様だったとか。カムバックしないかな。





▲広島県　アクダマゲク様：008：「ハートキャッチプリキュア」ですね。複数のキャラを描き慣れていないので苦労したそうですがいい練習になったのでは？

◀神奈川県　RIN様：066：アーケードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオン』のシヴァ。描いてる時にマウスがおかしくなり、呪われたかと思ったそうです。



▲静岡県　山本湛山様：033：『アイマスDS』の女の子2人組。意図的に１人外されているような……？　気のせいかな（笑）。



▲群馬県　桃様：057：読者コーナーでもすっかりおなじみのライトニングさん。肩にかかる髪がうまく描けてると思います。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：守る強さを知るRPG『TOG』にハマリ中とのこと。さて、私も原稿の締切守らないと……orz。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：私が今一番期待している『世界樹の迷宮Ⅲ』ですね。新システムも多いし楽しめそう。




▲神奈川県　水井しろ様：020：『ユグドラ』シリーズをこよなく愛する水井様。そういえば今月、ベスト版も出ますよね。



▲大阪府　遠野いずみ様：067：『FF』絵には、ついモーグリを描いてしまうとのこと。ぬいぐるみとか持ってそうですね。




▲青森県　想世追人様：078：ライトニングさん2枚目。「似てねー」だそうですが、SD絵にしては特徴出てると思いますよ。




▲長野県　美倖ゆうあ様：064＆降見ウルモ様：079：久々の合作絵。2人で描くのは初めてなのでがんばったそうです。



▲群馬県　ハル様：043：後ろにいるアイギスの目つきがどうにも怖い1枚。がんばれアイギス、悪い虫を追っ払え（笑）。




▲大分県　也様：054：エイルマットの割れた腹と白髪と金の目と割れた腹が好きという也様。大事なことなので2回（略）。



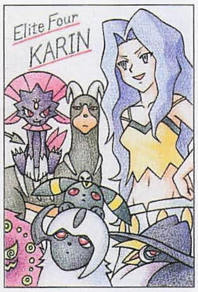
▲宮城県　リッチー・ロート様：051：お気に入りにしようか最後まで迷った1枚。「バガボンド」好きなんですよねー、私。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：インクの残量がヤバかったそうで、背景は折り紙になってます。こういう表現もアリだね。




▲愛知県　キラピー様：080：『FF』キャラは描くのが難しい、とコメントが。何度も描いて慣れるかSDで描くかの2択かな？




▲新潟県　ブンチョ様：004：ざらついた紙質を塗りに生かした、技ありの1枚。こういう手法も味があっていいですね。

## 初台ゲームほうる店員が選ぶ　お気に入りの1枚

### リューヤの1枚



◀栃木県　青空狼様：081：捧げられては選ばざるを得ない（笑）。つか、「天空戦記シュラト」は私がオタ道へ踏み込むきっかけになったアニメなんですよ。前に一度書いたけどよく覚えてましたね。

### マスの1枚



◀静岡県　拾い食い将軍様：040：『メタルサーガ』担当でさんざんプレイしたので思い入れありまくす。女ソルジャーって職業に惹かれますな。「地獄の女囚コマンドー」とか。古いね（笑）。いやん。

### カナの1枚



◀山梨県　阿澄ユイ様：082：瞳が印象的で選ばせていただきました♪　最近『デモンベイン』の書籍を読んだのでアルちゃんと気づいてテンションアップ。レースがさらに可憐さをプラスしてますね☆

### ハルの1枚



◀栃木県　アスP様：021：ミレーユが美しすぎてしばらく見入ってしまいました。瞳と唇が特に素敵です。デジタルでこんなにも美麗なイラストが描けるなんて本当に尊敬します。絵心が欲しい……。

ゲームにマンガ、果ては自主制作アニメまでと、元ネタがなんであっても平然と載せる雑食系ページの当コーナー。しかし、実は載せるべきか密かに迷っているものが1つありまして……地方限定ネタなんですけど。大半の人にはわからないので掲載するのはどうかと思いますが、最近はおもしろいものも多いんですよね。静岡の「パンパカパンツ」とか関西の「もえろ！　バッカルコーン」とか。地方ってだけでボツにするのは惜しいし、どうしよう？　ネット検索で簡単に調べられる時代だし、布教のためにも載せるべき？　というわけで、読者様のご意見求む。（リューヤ）

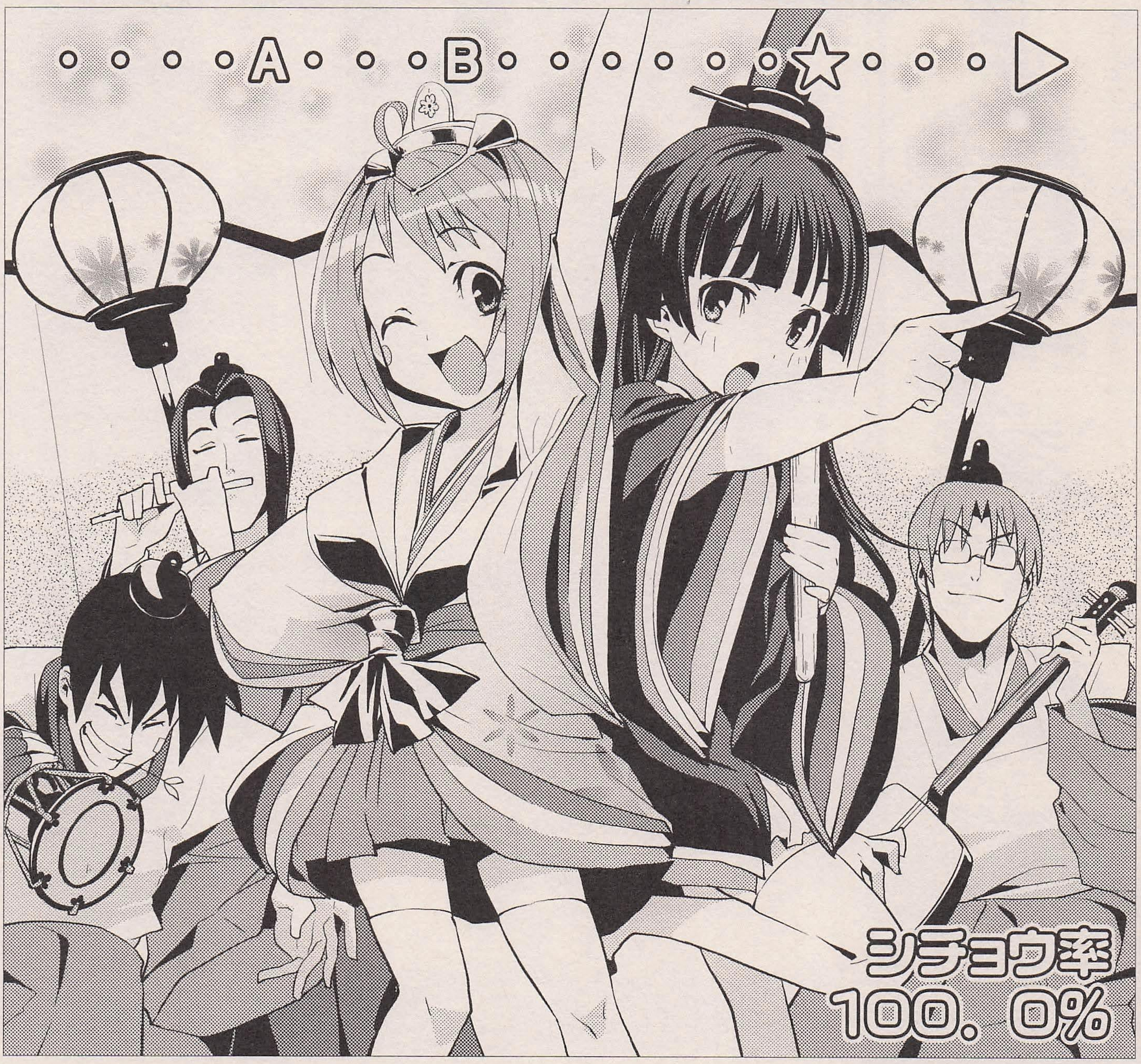
ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.169の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点はP.169に書いてありますのでご一読をお願いいたします。　（リューヤ）

# 読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

## 初台ゲームほうる もぐら商事

“ハル”も近づき浮かれる5人組。“ダイメー”のない音楽会で“カナ”でる音楽は、多分彼らの自己“リューヤ”。
でも、雛飾りは早くしまわないといけないと思い“マス”。こんな彼らですがみなさん投稿よろしくね！

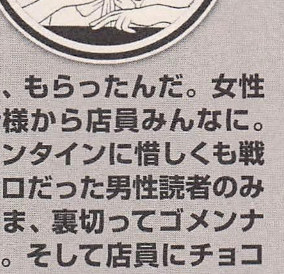



イラスト／しゅー

読者様の
投稿作品を
愛でる憩いの場

# 初台ゲームほうる

第６回



うん、もらったんだ。女性読者様から店員みんなに。バレンタインに惜しくも戦果ゼロだった男性読者のみなさま、裏切ってゴメンナサイ。そして店員にチョコを送ってくださった読者様、ありがとうございました♪

少し世代がずれているので、あまりSFCのソフトをプレイしていない私。やったことがあるのは小さい子ができるゲームばかりと、偏ってマス。だから、みんなが『聖剣』とか『ロマサガ』の話で盛りあがっているとうらやましい！　というわけで、最近『聖剣3』始めました。差込部分の基盤をフーっと吹いて、やっと電源がついたと思ったら画面が伸びたせいでキャラがおデブに。うーん、彼らも40インチのテレビで映されるとは当時思っていなかったと思いマス（笑）。（カナ）

## チョコと地酒おいしかったです♥

マス：だから言っただろう、チョコが段ボールいっぱい送られてくると！
ハル：そういえば先月そんなこと書いてましたね。でもこれ、ミモ様（023）から店員一同宛に送られてきたものですよ？
中川：1人占めできなくて残念でした（笑）。
カナ：店長には紅ゆはた様（014）からもチョコが来ましたね。お返しはするんですか？
リューヤ：え、いや、その……お返しするのがスジだとは思いますが、それで来年ドカッと届いたら間違いなく赤字……まあとにかく、読者コーナーの内容説明いってみよう！
ハル：はーい。当ページは、ゲームネタやアニメの話など、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
カナ：オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、P.169で紹介している各コーナー宛にお送りください。
マス：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタにした作品への愛が籠っているかどうかで判断していますので、どうぞヨロシク！

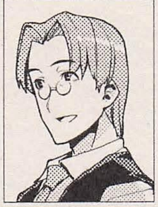


▲ミモ様から届いた小包の中身。リューヤのぶんだけ大きいと思ったら、高知の地酒が入ってました。受け取ったリューヤが思わず小躍りしていたことは、ここで明記しておきます（笑）。

ブラッと立ち寄った秋葉原で『機動戦士ガンダムUC』のプロモーションムービーを目撃。「おお、これはカッコいいな！」と思いながらしばらく眺めていたのですが、ふと我に返るとショップのカウンターでDVD購入予約をしていました（笑）。正統派の（つか、宇宙世紀ものの）ガンダムはものすごく久しぶりなので、これには期待せざるを得ない。主人公のバナージ役の声優・内山昂輝さんの演技もいい感じでしたし。しかし内山さんってよく知らなかったから調べてみたけど、まだ19歳なのか。生まれたのは前作の『F91』が上映された年？　若いなあ。（リューヤ）

## 初台ゲームほうる　店員のご紹介

### ■店長　リューヤ



実は海釣りが趣味だったりする店長兼メインライターのリューヤです。こう見えてもキャリアは25年で、釣りに行ったら手ぶらで帰ってくることはまずないベテランなのですよフフン。つい先日も、南房総の小さな漁港に行って、見事イカを2杯釣り（上げた隣のお兄さんが要らないと言うのでありがたくいただき）ました。さらに30cmくらいの大きなアジも（漁協の直売所で干物になっていたのを200円くらいで）ゲット。どちらもその日の夜に美味しくいただきまし……私の釣果？　聞くな。

### ■料理長　マス



前回フライングで「チョコありがとう！」とか書いてたら、本当にキター！　いや、みなさん本当にありがとうございます。いくつになってもチョコをもらうのは嬉しいもんですな。と、そうこうしてたらもうホワイトデーじゃないですか。よくよく考えてみたら、過去ホワイトデーに誰かに何かをあげた記憶がない……。ひどいな俺……。それはそうと（おいw）、ぼちぼち発売される『北斗無双』が楽しみで仕方ない。とりあえず、マミヤとサウザーでプレイしようっと！

### ■ウェイトレス　カナ



先月号の電撃ゲームスを読んだら、欄外でハルちゃんと私が文通しているみたいになっていましたね（笑）。実際にもあんな感じでおしゃべりを楽しんでマス。そうそう、初めてハルちゃんと知り合ったのはこのコーナーがキッカケでした。なので、本誌が創刊したときからのお付き合い。最近では、2人でデートに行こうと計画していマス♪

### ■ウェイトレス　ハル



前回の店員紹介で書かせていただいたのですが、毎週夕食をごちそうになっては、Wiiで一緒に遊んでいた友人夫婦が、4月から大阪へ転勤に。次はなんのソフトを持ち込もうか企んでいた私に、天罰が下りました。春は別れの季節であり、出会いの季節とも言いますが、今は心に空いた穴を埋めるべく『ときメモGS』の新作を待つのみです。あれ？

### ■常連客　中川大明（なかがわだいめい）



みなさんがこれをご覧になる頃、Torneも発売してましょうが、在庫いかがですか？　これを書いている現在、Amazonのマーケットプレイスでは16,999円（＋送料）が最安値です。私は別のお店で予約できたからいいものの、「なんだかなぁ」と思います。ゲーム関連の人気商品って毎回こんな感じになってますよね。どうにかならんもんなのでしょうか？

## ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

今回は神山椋有様（031）ご提案の「ラスボスがひどい件について」がお題。できれば戦いたくないイヤ〜なボスの数々をご覧ください。

■「さらった姫とイチャイチャラブラブしてるラスボス」（埼玉県　星空様：010）

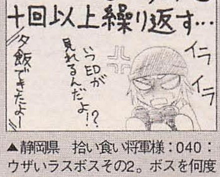
■「愛人とイチャイチャしているラスボス」（三重県　まめこ様：002）

まずはよく似たアイデアを2通ご紹介。そういえば『バハムートラグーン』プレイ中には、パルパレオスがラスボスになると信じて疑わなかったなあ……。あの頃は純粋だったのに、大人になるって悲しいことなのね。



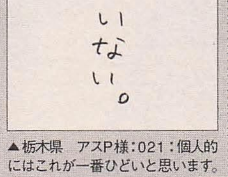


▲神奈川県　木賊みどり様：024：これはラスボスがひどいわけじゃないかな。ギャルゲーなら普通にいそう。むしろひどいのは、左手でも描けそうなヒロインのほうでは（笑）。





▲静岡県　拾い食い将軍様：040：ウザいラスボスその2。ボスを何度倒しても、次々と上司が出てくるような感じですか。これは精神的にキツいですね、終わりが見えないし。





▲栃木県　アスP様：021：個人的にはこれが一番ひどいと思います。盛り上がりも何もあったもんじゃない（笑）。最後までプレイするのにかかった時間を返せと言いたくなるな。

■「"頭"や"コア"ではなく"パンツのヒモ"を攻撃せねばならない」（東京都　阿部逸人様：012）

ラスボスが、と言うより当たり判定がひどい件。『パロディウス』あたりだったら、そんなラスボスがいてもおかしくないですけどね。

■「すぐ逃げるので、マップ上を探しまわらないといけない」（石川県　かおる.様：019）

ウザいラスボスその1。逃げるときは思い切りよく逃げる、というところは曹操や信長にも通じるから帝王っぽさを感じるけど、戦う側はたまらんね。ラストダンジョンにセーブポイントがなかったら、と思うともう最悪。

■「ラスボスがオカン（お母さん）だった」（広島県　コウト様：015）

これは斬新。父親とだったら「ダイの大冒険」で戦ってたけど、母と戦うのは記憶にないです。親不孝にも程があるからだな、きっと（笑）。

■「ジャンケンで決着をつけようとしてくる」（千葉県　ジャンク様：013）

子どものケンカか（笑）。そして3分の1の運頼みになるラストバトルというのもひどい。

■「第1形態が抱き枕の裏、第2形態が抱き枕の表」東京都　抹茶ナイト様：005）

解説。抱き枕に描かれるのはだいたい美少女で、表よりも裏のほうが露出度が高いのです。つまり、倒すと損した気分になるラスボスというわけで、これは新手の心理攻撃だな（笑）。

■「状態異常に弱すぎて、即死魔法で簡単に倒せる」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

あれだけ苦労したのにもう終わりか、ふざけんな！　……と叫びたくなるラスボス。まあ、これなら即死などの状態異常魔法禁止の縛りプレイで対応できそうな気もするけど。

ちょうどこの原稿を書いているとき、バンクーバーオリンピックの閉会式でした。冬季オリンピックのなかでも、フィギュアスケートが好きで、競技が終わったあとのエキシビションも堪能しました♥　なかでも男女ペアの演技でメダリストたちが披露してくれたアクロバティックな技の数々に魅了されました！　技で2人の距離が離れる以外、常に男性が女性を支え、かつ負荷を一切感じさせない優雅な演技に夢中。今はオリンピックが恋しくて仕方ありません。（ハル）

ライターのお仕事をしていると、生活が夜型の傾向に。朝早く起きて、昼のうちに行動をするとそれだけで得をした気持ちになります。そんな折、全国の映画館で「午前10時映画祭」という、昔の名作を朝10時に週変わりで上映するイベントが開催中なことを知り、さっそく観に行ってきました♪　私が観たのは「ロミオとジュリエット」。1968年の名作です。小さい頃、VHSで観ていた映画を大きいスクリーンで観られるとあって、大興奮でした。この映画祭は1年間開催されるみたいなので、今後も「アマデウス」や「羊たちの沈黙」など大好きな映画を貪欲に観に行く予定です。だがしかし正直、1回目から寝坊しそうになりました。　（ハル）

前回、AKB48にハマッたという話を欄外スペースを使ってこれでもかというくらい書きなぐりましたが、読者のみなさんからの反響がまったくない！　やっぱり2次元じゃないとダメなのか……。いや、元々2次元好きの自分がハマッたのだから、きっかけさえあれば興味も持ってくれるかなぁ、と。というわけで今回もちょっとだけ話をさせてください。なぜならば……ついに劇場に潜入できたのです！　そのドキドキ感動エピソードを語らずには死ねない。今回も心して読んで欲しいっす。というわけで忘れもしない2月20日、チームB公演に行ってきましたよ！（マス）




◀東京都　阿部逸人様：012：「マジドーラのカードになりてぇ（笑）」とコメントが。TVアニメ版でパッフィーは胸元にカードを入れてましたからね、よくわかります。OVA版は見てないから知らないけど。




◀大分県　也様：054：『FF XIV』ではタルタルじゃなくララフェルなんだよね、種族名。ちなみに也様は、回線の不具合で現在オンラインゲームができないとのこと。発売までには遊べるようになってるといいですね。













▲滋賀県　B・勇気様：029：声の担当は安藤麻吹さん。『FF XIII』のファング役ですね。叱られるのが好きな人は連邦側がオススメ。

▲三重県　芋イルカ様：076：悪の組織フロシャイムのアイドル怪人。「サンレッド」で一番悪役っぽいのは主役だから引き立つよね。

▲栃木県　青空狼様：081：『ドラクエVI』も14年ぶりにリメイクされましたね。これであとリメイクされてないのは『VII』以降か。

▲山梨県　阿澄ユイ様：082：『パラサイト・イヴ』のアヤですね。「セクシーかつクールビューティーな女性が好きです!!」とのコメントのとおり、クールな印象のイラストに仕上がっています。左腕に貼ったトーンの削り具合とか、細部までていねいに手を入れているのも好印象でした。




◀東京都　抹茶ナイト様：005：「フェイトは俺の嫁」とコメントにありますがちょっと待った。フェイトはなのはさんの嫁だと思います。



◀宮城県　天かす様：048：『世界樹III』もようやく発売ですね。さて、今のうちにどの職業使ってパーティ組むか考えておかないとな。




◀兵庫県　よくも様：028：「正月休みに真ゲッターロボを借りてから気分はゲッター」だとか。かつての味方との戦いだから燃えるよね。




◀神奈川県　木賊みどり様：024：「トーンはデジタル作業なので印刷するとどうしても汚くなる」となならメール投稿を試してみては。

## リメイク&移植希望

コーナー担当　リューヤ

毎度おなじみ、過去作品のリメイクや他機種への移植を熱望する当コーナー。では、復活が待たれる名作の数々を紹介していきましょう。

■「PS用に発売された『テイルコンチェルト』をPSPでリメイクしてほしい。ジブリっぽい世界観の、楽しく良質なアクションゲームですよ」（茨城県　のけもの様：073）

主題歌が名曲でしたね、よく覚えてます。世界観は個人的に「名探偵ホームズ」に似てるかなと思います。

■「SFC版『SDガンダム外伝2 円卓の騎士』。ミニチュアのガンダムがかわいかったです。もう一度遊びたい」（三重県　まめこ様：002）

アーサー王物語を題材にしたシナリオが好評でしたね。仲間を増やすとレベルが上がるシステムとエンカウント率の高さは修正してほしいな。




◀群馬県　蒼井智祐様：036：和風RPGか、私も最近やってないし出たら買いそう。DSで出た続編については……まあ、忘れる方向で。




▶愛知県　紅ゆはた様：014：和風RPGネタもう一丁。天気しだいでステータスが変わるとか、今見ても斬新なシステムが多かったなあ。




◀大阪府　岡周二様：026：藤田まことさんの追悼企画としてアリ。でも「必殺」なら「無双」シリーズより「天誅」っぽくすべきかな？




▶東京都　阿部逸人様：012：PS版持ってます。カスミしか落としてないけど。つか、今思えばこれ完全にギャルゲーだったよね（笑）。

## 聴きすぎ♪ゲームミュージック

コーナー担当　カナ

▶神奈川県：木賊みどり様：024：声入りのテクノがゲームに使われているのに私もビックリ！

みなさんは任天堂のソフトを購入したあと、クラブニンテンドーでポイント登録をされていますか？　今日はそのポイントを貯めて交換できる特典から、ちょっと変わったサントラをご紹介！　400ポイント貯めると交換できる「Touch! Generations サウンドトラック」というサントラなんですが、『似顔絵チャンネル』や『しゃべる! DSお料理ナビ』などの曲が入っているんですよ。ゲームのサントラと聞くと私はRPGやACTを連想してしまうので、このサントラの曲目をみたときはかなり新鮮でした。でも、いざ聴いてみると、あまり長時間聴かないようなタイトルの曲でも「あのタイトルの、あの場面だ！」とすぐ場面が浮かんで微笑んじゃいました（笑）。聴きごたえのあるステキな曲ばかり収録されているので、気になった方はぜひ♪

>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<<

■「『ウィザードリィV』の、ダンジョンに流れるダークな雰囲気の曲が好きです」（石川県　かおる様：019）

ちょっと気だるいような感じがまた怖い曲です。それにあの風貌のモンスターが出てくるんですから、当時プレイしてた人はビクッとなったこと間違いなしです（笑）。

■「『真・三國無双3』の「INTERCEPTER」（合肥の戦い）。琴とエレキギターの競演が心地いいです」

（三重県　まめこ様：002）

私もこの曲大好きです!!　途中のギターソロからの流れは特にたまらんです。中国楽器の煌びやかなところは日常を、ギターソロは戦いを表しているかのようです。

▶東京都　抹茶ナイト様：005：美しい音色の裏にピアニストの苦労が（笑）。




### DATA

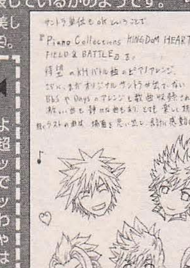
「Touch! Generations サウンドトラック」／任天堂／非売品（クラブニンテンドー会員特典／400ポイント）

### カナのこれ聴いて♪

『Wii Sports』や『おいでよ どうぶつの森』など、世代を超えて楽しめるゲームミュージックを集めたサントラ。爽やかで心地いい曲ばかりがピックアップされているので、聴くと思わずどこかにでかけたくなっちゃいます♪　ライナーノーツには作曲者さんのコメントがついているので要チェックです！




▼静岡県　拾い食い将軍様：040：「メタルサーガ」やったことあります♪　聴かずに終わった曲って結構あって、サントラで気づくこともありますよね。







●リューヤさんが釣った魚を食べたいです……。　三重県　まめこ様：002　（リ）だから釣果は聞くなと

初台ゲームほうる

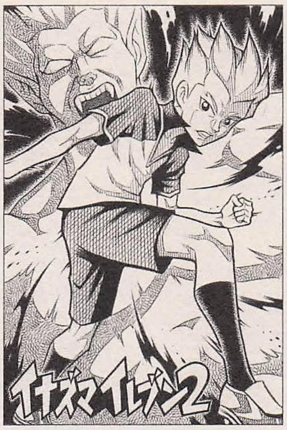
本誌にも今月の運勢を占うコーナーがあればいいと思うのですが、ダメでしょうか？　それか、いくつかある設問をYES/NOでたどってタイプ診断する形で、自分に合ったゲームをオススメされるのもちょっとやってみたいです♪　こんなことを言うのも、私は雑誌を買うと一番最初に占いを確認するタイプだからなんです。それに気になる人ができると、相性診断をいっぱいして一喜一憂してみたりもしマス。で、悪い結果ばかりでると諦めることもあったり……（笑）。占いの結果はやっぱりポジティブにとらえるのが大事ですね。いいことはそのままに、悪いことは気にしないように気をつけてマス。　（カナ）

先日、取材の関係で京都に行ってきました♪　取材が終わった夜、自重できない私は先輩を巻き込んで聖地巡礼へ。新撰組で有名な池田屋です!!　池田屋事件のあった跡地が今は居酒屋になっていて、店内には新撰組隊士や維新志士のパネルが飾ってあったり土方歳三の写真が飾ってあったりとまさに新撰組一色。そこで浅黄色の「土方歳三カクテル」なるものをオーダーしたところ、激甘でした（笑）。池田屋といいつつも、実際は居酒屋「はなの舞」なのですが、思わず一緒にいた先輩が土方さんに見えてくる程スペシャルな夜に（笑）。しかも、宿泊したホテルがこれも新撰組的には有名な油小路にあったこともあり、テンションはMAXでした。　（ハル）

「ニコ動とかピクシヴ以外でオススメサイトがあったら教えてください」（東京都　朝霞太郎様：007）という投稿が。フリートークじゃ字数足りないのでこちらでお答えします。まず、好き嫌いが分かれるけど「2ちゃんねる」は基本。最初は「アルファルファモザイク」さんなどのまとめブログでもOK。それからウェブコミックだと「チキンの魂」さん、「ナデガタサーカス」さん。あとは〝ゲームほうる　プロジェクトD〟とか〝電撃オンライン　洋鯨亭〟とグーグル検索かけると楽しいかも。あ、洋鯨亭は担当編集いわく「ゲームほうるの系列店」です。（リューヤ）




◀千葉県　ジャンク様：013：『ゴエモン』シリーズの黒歴史……と言うか、いつの間にかなかったことにされた『2』のエンディングシーンです。このゲームではエビス丸は女だったんですよねー。今じゃ声の担当が緒方賢一さんという、れっきとした男キャラですけど。




◀奈良県　ケロッピー＝トード様：055：頼れるエースストライカー・豪炎寺修也。個人的には、今のサッカー日本代表に必要なのは彼か日向小次郎だと思います（笑）。絵の描き込みもあいかわらずすごいですが、前回掲載分よりも今回のほうが迫力があって好きかな。



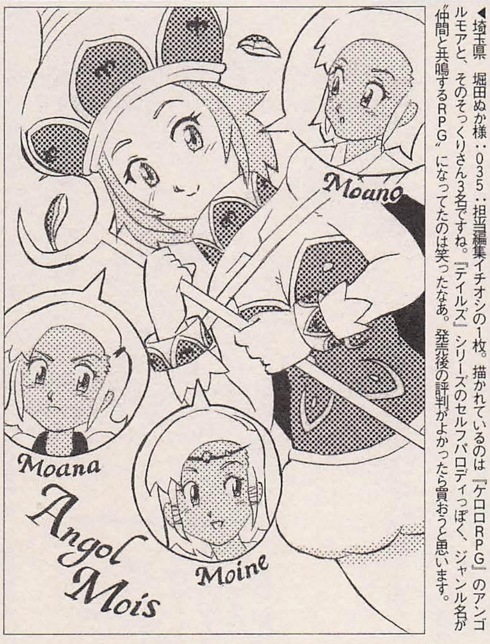

▲山口県　黒子ダイル様：049：「ヴィンセントが初恋です!!（キッパリ）」とコメントが。彼の年齢を聞いたときはさぞショックだったことでしょう、お察しします



▲新潟県　高橋智子様：065：シルクハットがキュートな『アイマスDS』の日高愛ちゃん。チャームポイントのアホ毛が隠れるのが難点ですけど、まあこれはこれで。




▲千葉県　神取ルキュ様：027：高尾先生とライドウですね。『クロニクルエディション』にライドウ出てたんだ、知らなかった。そのせいで出番取られたダンテ涙目。




◀埼玉県　堀田ぬか様：035：担当編集イチオシの1枚。描かれているのは『ケロロRPG』のアンゴルモアと、そのそっくりさん3名ですね。『テイルズ』シリーズのセルフパロディっぽく、ジャンル名が〝仲間と共鳴するRPG〟になってたのは笑ったなあ。発売後の評判がよかったら買おうと思います。



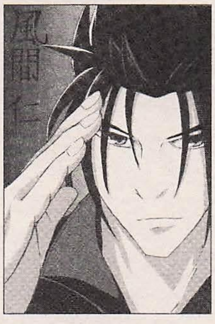

◀高知県　翔様：038：アニメ放映10周年記念の劇場版でも活躍した遊星。実は3Dシネマってあのメガネがイヤで敬遠してたんだけど、そんなにすごかったのか……。興味湧いてきた。




◀福岡県　あまどれあさ様：006：『ファンタシースターポータブル2』のフィギュアって記憶にないな……。神クオリティのペーパークラフト作ってる人はニコニコ動画で見たけど。




◀栃木県　アスP様：021：「このイラスト、なぜか母に大好評（笑）」とのこと。オタ趣味に理解がある家族がいるのは恵まれてますね。世の中、隠さなきゃいけない人も多そうですし。




◀静岡県　拾い食い将軍様：040：『鉄拳6』のオープニングで敬礼するシーンをイメージしたとか。先月は『サムスピ』のキム・ヘリョンを描いてましたし、相当の格ゲー好きと見た。




◀埼玉県　星亮様：010：『うみねこ』キャラのなかで一番好きなのは誰？」とコメントが。古手梨……じゃなかった、ベルンカステルですけど、前に書かなかったっけ、これ？




◀兵庫県　アルタイゼン様：018：またこーいう気の抜けたイラストを（笑）。先月も載せたけど、なんかこういうのに弱いなあ。自覚はなかったけど脱力系の絵が好きなのかなあ。

# うろおぼ絵展覧会

コーナー担当
ハル

毎月、皆さんから届いた作品をドキドキしながら選ばせていただいているのですが、「中身は何かな～♪」と、プレゼントを開ける前のようなウキウキのテンションでハガキをめくってます。ほんわかと心が温かくなるようなゆるキャラから、エッジの効いた個性的なものまで、本当に幅が広い作品があるなかでも、特に後者に目がない私です（笑）。さて、先日ありがたいことに、バレンタインのチョコとともに、「ハルさんのうろおぼ絵楽しみにしてます」というメッセージをいただきました！　思い返せば、以前店長の出題で『ロックマン』を描いて以来、絵を描く機会が一切なかったのですが、最近なぜか友人に「ちょっと絵描いてみてよ」とムチャ振りされた結果、やはりひどい絵が出来上がりました。当然、すごい勢いで酷評されたわけですが、この心の傷が癒えたら、勇気を出して新しいお題に挑みたいと思います（笑）。




◀千葉県　山の田んぼ様：069：完二の影イベントを初めて見た時、なぜか胸が熱くなりました。なんとも言えない悩ましげな表情にノックアウトされ即採用。



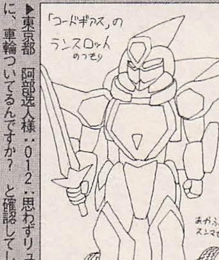

◀兵庫県　よくも様：028：懐かしい!!　しかも似てます。これがうろおぼ絵なんて……。ちなみに、今年トラが描かれた年賀状を友人からもらいました♪




◀静岡県　拾い食い将軍様：040：「チェストォ!!」かと思いました（笑）。勢いがビシバシと伝わってきて、ものすごくツボにはまった1枚です。気合い満点。




▶三重県　まめこ様：002：気になって調べたら、「城持ち」という意味もかけているのだとか。各地のゆるキャラっていいですよね。すごく癒されます♪




▶東京都　阿部逸人様：012：思わずリューヤさんに、車輪ついてるんですか？　と確認してしまいました。車輪のインパクトが強すぎて、なんか好きです。




▶愛知県　ラッコ丸様：077：似てます！　顔も完ぺきです。今思ったんですが、ジャックフロストの頭巾（？）ってクロミちゃんに似ててかわいいですね♥




▶東京都　朝霞太郎様：007：個人的には本物より好きです（笑）ミニドラ的な愛くるしさがあります。新しい世代版ドラえもんの声が聞こえてきそう。




▶埼玉県　星亮様：010：この、色ごとに微妙に描き分けられている感じがたまらないです。何かを訴えかけているような、味のある表情がクセになります。

●ポケモン映画、子どもに混ざって観に行くのって……。　静岡県　瑠璃丸様：039（り考えたら負けです）

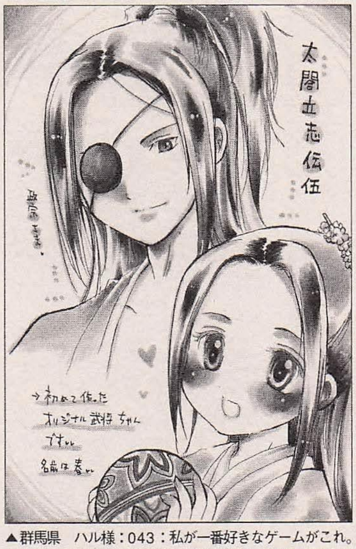


マスさんがAKB48にハマったと言っていましたが、私もアイドルファンやってマス！　そのアイドルはテクノポップユニットPerfume!!　今でこそテレビでも見るようになりましたが、彼女たちは今年結成10周年。まだ21歳というから驚きですよね～。今ほど売れていなかった彼女たちの過去を知っていると、今何万人ものファンを魅了していることが本当に嬉しくて私もがんばろうって思えるんです。なのでPerfumeはLIVEがオススメ。私は昨年からLIVE皆勤賞です♪　ハイセンスな楽曲・ダンス・演出が見事にマッチしているし、何より会場の一体感がすごくて泣きそうです。もちろんファンクラブにも入ってますよ♥　（カナ）

投稿の注意コーナーで書こうかなと思ったけど、より目に止まりやすいこっちで一言。イラストをメールでお送りいただく際には、画像を雑誌掲載サイズに縮小していただく必要はございません。解像度が300dpi以上であれば、どんなドデカいサイズでも大丈夫です（容量が4MB以下ならね）。というか、絵を雑誌掲載サイズに縮小されてしまうと、字とかがつぶれて載せられなくなってしまうんですよ……。というわけで、大阪府のあん様（084）、ご投稿いただいたイラストですが小さすぎて載せられませんでした。ごめんなさい。コメントが熱かっただけにこちらとしても残念でしたが、これにめげずにまたイラストを送ってくださいね。（リューヤ）

▶新潟県　プンチョ様：004：「マンガを読んでみたら、なんとも言えないユルさにハマりました」とのこと。そういう理由でハマるなら「スケッチブック」もオススメです。

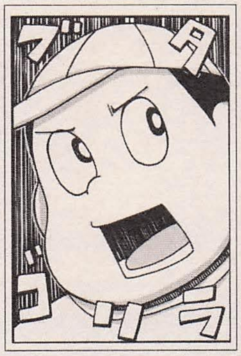



▲群馬県　ハル様：043：私が一番好きなゲームがこれ。ハル様はオリジナル武将を主人公の嫁にしてるそうですが私もやったなあ。剣豪タイプだと楽に結婚できていいよね。




◀東京都　ごがちょ様：046：黒っ！　怖っ!!　『世界樹Ⅲ』の女ファーマーだそうですが、言われないとわからないくらいイメージが違うなあ（笑）。どこの魔女かと。




▶東京都　朝霞太郎様：007：「キテレツ大百科」のガキ大将ですね。コメントに「最近、ブタゴリラブームが僕の中に来ています！」とありますが、なんでまた急に（笑）。




◀静岡県　睦月新吾様：016：「がんばって鎧を描こうとしましたが無理でした（笑）」とのこと。『斬撃のレギンレイヴ』はキャラデザがメチャ細かいですからねぇ……。




◀秋田県　月白様：050：欲しかった『TOV』をやっと買えたという月白様。ユーリのセリフが心に響きまくっているそうです。購入おめでとう、しっかり楽しんでね♪



◀石川県　たての様：047：初音ミクのアルバムですね。実はボーカロイド曲はあまり聴かないので買ってなかったり。「メルト」や「ダブルラリアット」は好きですけどね。



◀和歌山県　木口仁様：083：『FFTA2』のン・モウですね。なお、コメントに「ペンネームをタテ書きにすると……」とありますが、うん、甘くて美味しそう（笑）。

## グッズまにあ

コーナー担当　リューヤ

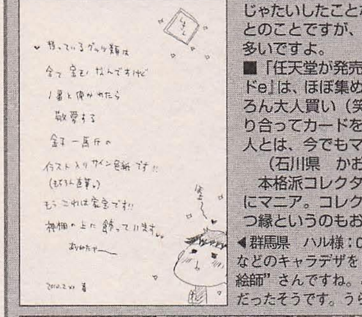
こっそり始まった新コーナー第2弾。「俺、こんなグッズもってるんだぜー！」といった自慢話を堂々としていただくコーナーです。そのグッズがレアなのかどうかといったことは関係ありません。グッズが新しいか古いかも問いません。非売品やUFOキャッチャーのプライズなどでもOKです。大事にしているものや、集めていたもの、集めているもの、なんでも結構。紹介とともに写真に撮ったり、絵を描いてもらえるとなおグッドです。

■「PCエンジン版『スナッチャー』の特典だった、ジャンカー・タグ（認識票）風のキーホルダー」（茨城県　のけもの様：073）

18年ものの特典グッズとはいきなりスゴいのが来ましたね。家のカギを付けて愛用しているそうですが、現存する最後の1個かも。

■「宝物はゲーム機とソフト。災害に備えて安全なところへ預けたいくらい大切です（笑）」（埼玉県　くーみん様：022）

FC、SFC、GB、GBA、DS、PS、PS2、PSP、SGB、WSCを所有しているとか。「この程度じゃたいしたことないでしょーね」とのことですが、正直私の家より多いですよ。



■「任天堂が発売していた『カードe』は、ほぼ集めていました。むろん大人買い（笑）。ネットで知り合ってカードを交換してくれた人とは、今でもマイミクです」（石川県　かおる.様：019）

本格派コレクターですね。まさにマニア。コレクションが取り持つ縁というのもおもしろそう♪

◀群馬県　ハル様：043：『女神転生』などのキャラデザをした、通称"悪魔絵師"さんですね。これも懸賞の賞品だったそうです。うらやましい……！



◀東京都　朝霞太郎様：007：「部屋漁ったら出てきました。おそらく12～13年は前のカードダス」とのこと。これはいいコレクションですね。

## ゲーマンガ

コーナー担当　リューヤ

こちらは、ゲームを題材にしたパロディマンガを掲載していくコーナーです。マンガのコマ数、タテヨコ、などの細かい決まりはありませんので、自由に描いてみてください。採用基準は、笑えるかどうかという1点のみですが、"爆笑できなきゃダメ！"みたいな厳しい判断はしておりません。クスっと笑えるもの、ニヤっと笑えるネタでも大丈夫です。おもしろければOKということで、ゆる～い笑いを目指すマンガなども気軽に送っていただければと思います。なお、もともとの投稿数は多くも少なくもない、といった感じだったのですが、先月あたりから送られてくるハガキが目立って増えてきたので、ちょっとコーナーを拡大してみました。そのため、今回は「ツッコミますたー」がサイズ縮小となったのはご愛敬（笑）。来月はどうなりますやら。とまぁ、前置きはこれぐらいにして、珠玉の投稿作品4枚をご覧いただきましょう。よくも様のマンガ、みんな楽しそうだな（笑）。




▲埼玉県　星空様：010：これはキャラデザ担当の日向悠二さんが狙って描いたんだと思います。職業とか髪の色とかあまりに露骨だし。あと、"場"じゃなくて"湯"だぞー。




▲埼玉県　堀田ぬか様：035：ご利益ですとも、昨今は不況で職不足なんですから。と言うか、荒神を倒して回る話なんだから、ご利益以前に呪いを心配するべきでは（笑）。




▲兵庫県　よくも様：028：登りすぎると画面スクロールで相棒が消える『アイスクライマー』なんてのもありましたね。久々にバーチャルコンソールで遊んでみたくなったな。




▲千葉県　山の田んぼ様：069：世の中には独占禁止法という法律がありましてですね（笑）。それを無視して美女&美少女を独占してればこうなるのも無理はないかなー。

## ツッコミますたー

コーナー担当　リューヤ

ゲームで起きた変な出来事にツッコミを入れていただくコーナーです。今月は文字ネタのみの採用となりましたが、イラストも募集してますのでよろしくお願いします♪　ということで、投稿作品の紹介に行ってみましょー！

■「『FFⅠ』で、裸のほうが防御力が高くなるモンクはおかしい」（千葉県　ジャンク様：013）

裸のほうが堅くなる職業は『ウィザードリィ』からの伝統かなあ。攻撃を避けてかすってるだけ、という感じなんでしょうか？

■「『ポケットモンスター プラチナ』で、浮遊してるように見えるコイルやレアコイルに"じしん"のワザのが効果があるのは変」（石川県　かおる.様：019）

地震で地磁気が乱れるから、というのはどうでしょうか。コイルは磁力で浮いてるそうだし、それが乱れたら地面に落ちたりしても……不思議はないんじゃないかなぁ……？（←自信なさげ）

■「女の子がやるのは乙女ゲー、でも対義語はギャルゲー。あれ、なんかヘンなような……」（神奈川県　カザハネ様：003）

む、確かにそうですね。男ゲーとか紳士ゲーなんて聞いたことないし。ちなみにボーイズゲーの対義語は百合ゲーとなりますが、よい子のみんなはこんなただれた単語は覚えなくていいからね！

■「ハンバーガー屋のそばにあるゴミ入れから、ハンバーガーやジュースを手に入れる『MOTHER2』のネス……ってそんな主人公イヤだ!!」（埼玉県　星空様：010）

うん、まあ、ストリートチルドレンみたいだけどたくましくはあるな。少年はゴミ箱を漁って大人になっていくのですね（違）。

■「凄まじい収納力を誇る道具入れ。それを軽々と持ち運ぶ主人公たち。四次元か、化け物か」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

RPGだと鎧5人ぶんとか普通に入っちゃうしね。プレートアーマーは50kgもあったそうだし、まあ化け物のほうでしょう（笑）。

●なんでもぐらと締切違うの？　石川県　かおる.様：019　（リ）あのスケジュールを真似るのは無理だから）

初台ゲームほうる

そろそろゲームとかアニメについて触れないとリストラされそうなので書きましょう。まずは『北斗無双』。今号にも載ってますが、ケンシロウの声を担当された小西克幸さんには昔からお世話になってまして、今回の取材でも快くいろいろやってくださいました。こにたん、本当にありがとう！　マスもアタタタタ練習しとくよ!!　次に「機動戦士ガンダムUC」。久しぶりの宇宙世紀ものということで高まりますな。昔からのガンダムファンには特に見てほしい内容なので、ぜひともご購入を！　こちらも今号でガンダム大好きアイドルの喜屋武ちあきさんにインタビューしてます。なんかもうぷるんぷるんですよ！（マス）

AKBの劇場公演を見るためには、いくつかのプロセスを踏まないといけないのです。まず劇場チケットセンターというところに登録してIDとパスワードを設定します。無事発行されたら、そのチケットセンターに近々の公演情報が出ているので、行きたい公演を選んで予約をします。この段階ではまだ「チケットを予約する権利を得た」にすぎないので、安心はできません。そして公演日の前日くらいに当選メールというのが届いたら、おめでとうございます！　晴れて公演を見に行く権利を得られるというわけですね。というわけで自分も当選メールがきちゃったのです。（マス）

先日、渋谷で行われたTHE MUSIC MAGESさんの「FINAL FANTASY on 3rd STAGE」を聴きに行ってきました！　THE MUSIC MAGESは『FINAL FANTASY』の楽曲を中心にエレクトーンで演奏する団体なんですが、エレクトーンの生演奏を見たのは初めて。背を向けるようにエレクトーンが設置されていて、両手両足が巧みに動き演奏する姿を見られたのがよかったです！　それにあれだけ難易度の高い曲をみんなで合わせて演奏するのって大変そうだなぁ～と思いました。オーケストラや吹奏楽ばかりを聴いている私にとってかなり新鮮な体験でした♪　最近ゲーム音楽の演奏会が多いので、全部に足を運ぶのが難しいと嬉しい悩みを抱えております。　（カナ）

# オタクの勲章

コーナー担当　ハル

最近めきめきとイラストつきの投稿作品が増えてきて、嬉しい限りな「オタクの勲章」♪　さっそくみなさんから寄せられた作品を紹介していきます。恥の数、プライスレス！

■「SFCのソフトの箱なども、昔は保存してきました。処分できないタイプです。いつか雪崩が起きるかもしれません」
（千葉県　ジャンク様：013）

大切な宝物に埋もれてしまうなら、それも本望。……という訳にはいかないですもんね。かといって処分できない気持ちも痛いほどわかります。私はすでに処分したフィギュアたちが恋しいです!!

■「一般のお店でポイントカードを出す時、アニメショップのポイントカードを出したことがあり、ちょっと恥ずかしかったです」　（東京都　抹茶ナイト様：005）

どのカードが一番使う頻度が高いのかっていう話ですよね！　ちなみに私の財布には、メイド喫茶のポイントカードが複数枚入っているのですが、会計のときにうっかり店員さんに見られてものすごく恥ずかしい思いをしました。

■「オタクな同志とカラオケに行ったとき、オタク受けしそうな曲（？）を歌ったところ、「もっと（オタクのなかで）メジャーな歌を歌って！」と怒られました」
（三重県　まめこ様：002）

オタクにメジャーなカラオケソングってなんだろう!?　個人的に、間違いなくキュンとくるのは、ヤムチャのキャラソン、「ウルフハリケーン」です。って、マイナーか。カラオケはやっぱり歌いたい歌を歌うのが一番ですよね！

■「毎回、同じ店でゲームを予約して買っていたら、何も言わなくても、顔を見ただけで予約のゲームを出してくるようになった。喜ぶべきか、恥ずかしがるべきなのか」
（石川県　かおる．様：019）

あれですね、「マスター、いつもの」的な。買いたいソフトのタイトルを店員さんに伝えなきゃいけない恥ずかしさを考えると、ある意味快適かもしれません（笑）。常連さんとか顔パスって憧れます。ゲーム屋さんであっても。




◀兵庫県　よくも様：028：実はその授業が終わったあと、クラスで密かに憧れていた女の子から、「私もその曲、着うたにしてるんだ」と声をかけられて仲よくなる、的な展開を妄想するのはアウトですか？




◀静岡県　拾い食い将軍様：040：同じような経験をしたことがあります。若者のように見て見ぬふりをしないところがおばちゃん最強すぎます。私も昔、ホウキを持って全力で"牙突"を練習していました。




▲埼玉県　星空様：010：劇場版のシェリルの楽曲も、なかなか歌詞がきわどいです（笑）。好きなんですけど、確かに公で流れるとちょっと恥ずかしい気持ちになるかも……！




▲神奈川県　木賊みどり様：024：突然のハプニングで動揺することは多々ありますよね。しかし、コンビニのコピー機ってなかなかの鬼門ですよね。イラストがもったいない！




▲群馬県　ハル様：043：何も悪いことなんかしてないのに、気まずいんですよね。私は最近オンライン購入に切り替えたところ、今度は佐川のお兄さんにどん引きされました。

# なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

制限なしにさまざまな話題を語り合う雑談コーナーがこちら。今月は料理ネタがちょっと多かったかな……って、先月「オススメの手抜き料理を教えて」と書いた私のせいですけど。

■「おすすめの手抜き料理ですか……。そんなの私が教えてほしいです。まぁ、クックパッドは必須ですね！」
（高知県　ミモ様：023）

■「料理研究家の奥薗壽子さんのレシピや『天体戦士サンレッド』の"ヴァンプ将軍のさっと一品"が簡単で美味しいです」（三重県　まめこ様：002）

クックパッドはレシピ投稿サイトで、さっと一品はアニメ「サンレッド」内の料理コーナー。この2つはどっちも見てましたので、今回は奥薗さんのレシピを参考にしてみます。お2人ともアドバイスありがとうございました♪

■「これから文字ネタはメールで送ろうと思いますが、4MBって何文字くらいなの？」（埼玉県　星空様：010）

漢字などの全角文字で約200万字、新聞の朝刊にして16日ぶんくらいかな。まあ、文字だけならどれだけ書いても4MBを超えることはないのでご安心を……つか、超えたら神。

■「電撃ゲームスが分厚いので、早くも収納場所がなくなろうとしています」　（石川県　かおる．様：019）

ウチでは新調した卓上本棚に本誌を入れてますが、「電撃DS&Wii」と合わせるともうすでに本棚の半分埋まってたり。分厚いのも良し悪しですね。

■「ついにギャルゲー購入デビューしちゃいました。しかも声優さん目当てで。ゆかなさんボイス大好きなんです」
（神奈川県　カザハネ様：003）

タイトル書かれてないけどなんだろう？　『アルトネリコ3』……いや、ゆかなさんがヒロインの1人を演じている『アマガミ』と見たがどうか。



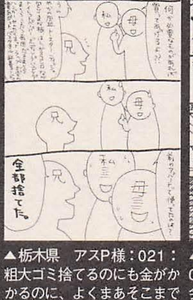

▲群馬県　ハル様：043：2次元だからこそ萌えるというケースもあるので要注意です。リアルでツンデレ女子に会ったら引く、という男もいると思うので。




▲神奈川県　木賊みどり様：024：ファンコール返しは初めてなので緊張したそうです。返信時のドキドキ感が文章からにじみ出ていますね。お疲れさまでした。




▲兵庫県　よくも様：028：私も「聖闘士星矢」で。連載当時小～中学生くらいでしたが、自分の生まれがかに座だったので、クラスでは完全に負け組扱いでした（笑）。




▲栃木県　アスP様：021：粗大ゴミ捨てるのにも金がかかるのに、よくまあそこまで徹底的に（笑）。結局全部買ってもらったそうですが、消費には貢献してるからいいのか。




▲静岡県　拾い食い将軍様：040：「○○市ならもっと都会なんじゃ？」と思い、失礼ながら住所検索してみて納得。参りました、私の故郷（福島県会津若松市）以上でした。




▲宮城県　鷺生香菜様：056：私が17の頃にはケータイなんて（略）。というか、マスターアカウントは未成年じゃ作れないので、ご両親にお願いしてみては？




▲千葉県　山の田んぼ様：069：影響されやすいにも程があるノーネ！　まあ、投稿用のネタが家庭内に満載という意味では、いいお兄さんなんじゃないかな？

# 特撮バンザイ

コーナー担当　マス

はい、というわけで今月もやってきました特撮コーナー！　……なんですが、本コーナーは今回で終了いたします！　みなさん、短い間でしたがありがとうございました！

というわけで最後になってしまいましたが、何を話そうかと考えてまして、あぁ、なぜ自分は特撮好きになったのかという話なんていかがでしょうかね。自慢でもなんでもないですが、自分は中学を卒業するまで、「なりたい職業＝特撮ヒーロー」でしたから。もっとも高校で現実を突きつけられて医学の道を志すわけですが、それはまた別の話ということで。なんで特撮ヒーローになりたかったのか？　というか、自分と同じ世代の男子は、すべからく特撮ヒーロー黄金時代に少年だったわけで、みんな普通になりたかったはずだと思う。まぁ、中学生にもなって「俺、将来仮面ライダーになる！」とか言ってる痛い少年だったわけですが。当時5、6歳くらいかなぁ。ある晴れた日曜日、家族で行った後楽園遊園地で、自分、迷子になりまして…。泣きじゃくる俺にそっと手を差し伸べてくれたのが、忘れもしない仮面ライダーV3だったのです。V3は俺と手をつなぎ迷子センターに連れて行ってくれました。途中ライダーマンが合流して、V3、俺、ライダーマンという奇跡の3ショットが実現したのです。これはテンション上がらないほうがおかしいでしょう！　別れ際にV3が「大きくなったら一緒に地球の平和を守ろう！」……と言っていたら完璧なんですが、多分そんな気の利いたV3ではなかったです。それはそれとして、そんな奇跡体験をした少年マスは、それ以降ショッカーに改造される日を夢見続けるのでした……。うーん、違うなw　やっぱりわかりやすくかっこいいじゃないですか。平和のために傷つくこともいとわない男。自分の熱血漢のルーツは特撮にあるでしょうから、この素晴らしい文化をこれからも絶やさないでいただきたいものです。次号から新コーナーやりますよ！




◀山梨県　阿澄ユイ様：082：うわーすいません不勉強でした。調べてみたら京本政樹出演じゃないですか！　設定もおもしろそうですね。




▶東京都　阿部逆人様：012：阿部さんには本当にお世話になりました！　続けてやるコーナーでも特撮OKです（笑）。ガイアも最高！

奥付ページに載ってる「頭文字○のゲームの思い出」コーナーが好きです。懐かしいなと思いながら、同時に自分ならなんのゲームの話を書いたかな、と考えながら読んでます。で、今月は頭文字"き"ということで、3～4回はクリアしている『キャプテン翼2』（FC・1990年・テクモ）かなあ……などと思っていた矢先に、テクモがコーエーに吸収合併されるという話を聞いたものですからもうビックリ。『スターフォース』とか『ソロモンの鍵』とか『ギャロップレーサー』とか、やり込んだゲームの多いお気に入りメーカーだったのになあ……。　（リューヤ）



私の母親が、気づいたらいつの間にか、かなり重度な東方神起ファンになっていました。なんでも、いろんなギャル向けファッション誌に彼らのインタビューが載っているらしく、ギャル雑誌を買うよう頼まれることが増えてきました。お目当ての部分を抜き取ると、雑誌は好むと好まないとに関係なく私の元にやってくるのですが、そこでびっくりしたのが携帯で遊ぶ乙女ゲームの広告が以前よりも目立っていること!!　リア充（笑）女子たちも携帯乙女ゲームにはまるのか！　と妙な衝撃を受けました。二次元の彼氏の名前を連呼するギャルたち……。なんというか乙女ゲームの無限なる可能性を強く感じました。　（ハル）

どうしても普段プレイしているゲームが乙女ゲームに偏ってしまう私。つい最近も全力でホストたちに貢いでいました。「2晩でフルコンプしたんだ。」とライター仲間に告げると、狂ってるとばかりにどん引きされてしまいました。そんな具合に、次から次へと新しい乙女ゲームに手を出してしまうので、発売から少し遅れて『キンダム ハーツ バース バイ スリープ』を買ったものの、まったく手をつけられていない情けない状態です。それにしても、やりたい！　と思うゲームはPS3のタイトルばかり。今年こそPS3を買うぞ！　と心に決めつつまだ実現できていないしょぼい私ですが、早く家でゲーム三昧できるようになりたいものです。（ハル）

そして当日。早めに劇場に着いたマスは無事にチケットをゲットし、諸先輩方の集まる劇場外の広場みたいなところでポツンとしてました。しばらくすると、スタッフの人が番号の付いた札を床に置いて、その番号に合わせてみなさん並んでいきます。チケットに番号が書いてあったので、自分も並びました。次に入場順を決めるビンゴみたいなのがあって、ようやく劇場に入ることができるのです。自分は結局立ち見になってしまいましたが、まったく悔いはないです。ひたすら感動して、実はあまり内容を覚えていません。……覚えてないんですよ！　だからまた行く。（マス）

# ゲームの素



コーナー担当　中川大明




## ●8時だョ！　全員修造!!

オイッス！　声が小さいよ！　もっと大きい声で！　そうだ！　まだ終わってないよ！　オイッス！

すみません。思いつきだけでやってしまいました。もうやりませんので許してください。はい今死んだ！

さて、前回「まったくのプライベートで始めたtwitterでフォロワーがそれぞれ400を超えた」なんてお話をしたのですが、あれから1カ月、それぞれ900を超えようかとしております。……といったことを知り合いの編集者にお話ししましたら「えっ、どうやったらそんなに増えるんですか？」と訊かれました。いえ、何も特別なことなどしていないんです。「基本的に、誰からであってもフォローをされたら、こちらからも必ずフォローをする」、それと「1日1回は必ずつぶやく」、気をつけているのはこれくらいのものでしょうか？　100くらいまでは「フォロワー募集」をしている人にこちらからフォローをしていたりしたのですが、300くらいからでしょうかねぇ、それくらいからはフォローしていただけるようにもなりました。最近、テレビや雑誌などのtwitter特集で「まずは100人」という見出しを結構見ますが、おそらくこのあたりのことも関係あるのだと思います。ですので、おそらく「宣伝・業者」関係の方からも、結構フォローされているはずです。そうなりますと「そのフォローになんの意味が？」とも思いますが、個人的には「信用度が高くなる」が答えかなと思うしだい。まあ、「フォロワーがこれだけいれば、少なくともアカウントだけ作って放置、みたいなことはしてないよね」くらいの信用でしょうが。まったくのプライベートですと、こうした些細なことも大切かと存じます。

### ■結局ひらきましたか？

ポンキッキ。いえ、どうでもいいんですけどね。ただ、ふとそう思いまして。ええ。

■『ロックマン10』楽しみです！　『9』から『10』は、ずいぶん早かったですね。シリーズの復活って感じで嬉しいです。いつか「ボスキャラ公募」も復活してほしいですね。（千葉県　ジャンク様：013）

おそらくですが、思ったよりも『9』が売れたんでしょうねぇ。それで手応えを感じたのではないかと。『10』が売れれば、次はボスキャラ公募もあるのでしょうか？

■最近”あえてドット絵”のゲームがありますね。原点回帰なんでしょうか？（三重県　まめこ様：002）

原点回帰もそうでしょうし、あと『ロックマン』と同様に「売れそうだから」というのも大きいのでしょう。私のような懐古趣味の人間への訴求力もあるでしょうから。

■今月のケータイ料金が4,000円超えたと騒ぐ僕は寂しいやつですか？」（東京都　阿部逸人様：012）

自慢じゃありませんが、私なぞ仕事先からの電話ばかりで、最安プランの基本料金で収まることなど、しょっちゅうです。




◀大阪府　岡周二様：026：一時期、いろいろ試しましたが、おいしくはなったものの、やはりまだ別物ですよねぇ…。

マンガ／嶋村美和（編注：1時間に1回チェックしてます。ウソ）

## 投稿コーナー一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| カラーほうる | お気に入りのキャラのカラーイラストを投稿していただくコーナー……まあ別にキャラじゃなくてもいいですけどね、ロボットとか。ゲーム内の風景もアリか。 | ゲーマンガ | ゲームをパロったマンガを掲載するコーナー。元ネタを知らなくても笑える作品がベストですが、コメントで解説入れれば済むのでこだわらなくてもいいですよ。 |
| 白黒ほうる | 白黒のイラストについてはこちらで受け付けております。ベタやトーンはなくてもいいけど、エンピツ描きだと線が印刷に出ないのでペン入れだけはお忘れなく。 | リメイク&移植希望 | 名作のリメイクなどを希望するコーナー。「続編を希望するコーナーは？」（茨城県　のけもの様：073）という声があったので次回から続編ネタもOKとします。 |
| ゲーム大喜利 | 次回のお題はカザハネ様（003）ご提案の「ゲームのパッケージ絵にありがちなこと」。メインキャラがカメラ目線で勢揃いなど、「あるある」と言いたくなるポイントをイラストや文字ネタにしてお送りください。次々回のお題も募集しますのでどうぞよろしく！ | R-1グランプリ | 満を持してスタートする新コーナー「R－1グランプリ」！　いやいや、某ピン芸人の大会ではなく、ゲームやアニメ、漫画に登場する「ライバル」について熱く語り合うコーナーです。ヒーローの影にライバルあり！　みなさんが好きなライバルキャラを大募集します！　イラストだけでなく文字ネタでもOK！　あ、特撮ネタでももちろん大丈夫です（笑）。好きなセリフやエピソードなども募集してるので、よろしく！ |
| なんでもフリートーク | 好きなことを自由に語っていただくコーナー。個人的には、地元の田舎っぷりについての自慢大会になったらおもしろいなあと思っているのですがっ。 | | |
| うろおぼ絵展覧会 | かすかな記憶だけを頼りに、資料を一切見ないで描いたイラストを投稿するコーナー。お題は自由♪　キラリと個性が光る、独創的な作品をお待ちしています!! | 聴きすぎ♪ゲームミュージック | サントラを好きになってからゲームをプレイするのもなかなか乙ですよ♪　ぜひみなさんの大好きな曲を教えてくださ～い！　サントラ単位の投稿もOKです☆ |
| ツッコミますたー | ゲーム内のおかしな出来事にスポットを当て、力いっぱいツッコんでいただくコーナー。今回はたまたま文字ネタだけでしたが、イラストもお送りくださいね。 | オタクの勲章 | オタクであるばかりにかいてしまった過去の赤っ恥を盛大に告白して、その傷を舐め合う……否、その栄誉をたたえるコーナーです。イラストでの投稿も歓迎！ |
| グッズまにあ | 貴方のお手元にあるグッズや、買おうと思っているアイテムについて語るコーナー。文字ネタやイラストはもちろん、グッズの写真をお送りいただいてもOKです。 | ゲームの素 | 積みゲーの高さが確実に上がってきているらしい中川大明さんが贈る、レトロゲーの話題を中心にしたコーナー。iTunesカードも買いすぎだと担当編集者は思う。 |

## 今月の投稿者ランキング

■総評：阿部逸人様とかおる.様のトップ争いは継続中。その一方で、気付くと10位前後が大混戦に！　なお、入賞の記念品が送られるのは10位までの予定……と、軽く煽っておきますね。（以下、敬称略）

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 270ポイント | 阿部逸人（GN012）、かおる.（GN019） |
| 3位 | 220ポイント | まめこ（GN002）、拾い食い将軍（GN040） |
| 5位 | 210ポイント | ジャンク（GN013）、アスP（GN021） |
| 7位 | 180ポイント | 朝霞太郎（GN007）、星空（GN010） |
| 9位 | 170ポイント | 抹茶ナイト（GN005）、よくも（GN028）、ハル（GN043） |
| 12位 | 160ポイント | カザハネ（GN003）、紅ゆはた（GN014） |
| 14位 | 140ポイント | 木賊みどり（GN024） |
| 15位 | 130ポイント | アルタイゼン（GN018） |
| 16位 | 120ポイント | 黒子ダイル（GN049） |
| 17位 | 100ポイント | あまどれあさ（GN006）、岡周二（GN026） |
| 19位 | 90ポイント | プンチョ（GN004）、くーみん（GN022）、神山椋有（GN031）、山本湛山（GN033）、たての（GN047） |

## 目玉コーナー　V.I.P.を目指せ！

**今月のV.I.P.**　紅ゆはた様&リッチー・ロート様&鷺生香菜様　様

読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナー。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様をV.I.P.待遇する仕組み。待遇は下のチャートのとおりで、今回は6名が票を奪い合う混戦となった結果、左記のお3方が同率トップとなりました。紅ゆはた様は2度目のV.I.P.、リッチー様と鷺生様は1回目ですね。ちなみに、1票差で惜しくも4位となったのは、翔様（038）、拾い食い将軍様（040）、ごがちょ様（046）でした。また、投票していただいた方のなかから抽選で、5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月は堀田ぬか様（035）、瑠璃丸様（039）、黒子ダイル様（GN049）、遠野いずみ様（067）、青空狼様（081）にポイントを加算いたしました。

**投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！**

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

▼

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

▼

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.163の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

## 投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切日は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか&投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにした上で、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpgやbmpなど、一般的なものなら大丈夫です。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量4MBを上限の目安にしてください。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。また、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者には記念品を贈呈いたします。

**投稿の締切**　3月26日

**メール投稿用アドレス**　games-dokusya@ml.asciimw.jp

**ハガキの宛先**　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係



カラーほうるの『デモンベイン』のイラストを見ていたら、初めてラノベを読んだ時のことを思い出しました。その本は山本剛さんの「魔道物語　ぷよぷよ大魔王の降臨っ！」。ライトノベルの存在を知らなかったので、ゲームを元にした小説ってあるんだ～と新鮮でした。『ぷよぷよ』シリーズは好きだったんですけど、ラノベを読むとさらに作品への理解が深まりマス。それがキッカケで、『ぷよぷよ』のグッズが購入できる「ももも通販」でぷよまんを買ったり、ぷよぷよ選手権にも出ようとしました。今はキャラの風貌は変わっていますが、私にとっての『ぷよぷよ』はやっぱり「魔道物語」の登場人物たちです。（カナ）

# 裏ドクシャページ もぐら商事

オモテがあればウラもある。これが野球だったら、先攻後攻の後攻にあたるわけで、ちょっと有利！　サヨナラ勝ちとかもできるし。どうせなら劇的なサヨナラホームランで終わりたいものだ。

## なんとなく思いついたことをやっていこうと思います。今回はまこちゃんの誕生日を祝っていこうと思います。

ホタテの干物うめぇ!!　あ～こんにちわ。今日も今日とて「もぐら商事」です。いや～、ホタテの干物って本当にうまいっすね。正確には貝柱の干物のことですが、本当にうまいですね。かれこれ20年くらいからの好物なわけですが、一向に飽きる気配がありません。いや～うまいっすね～（しつこい）！　でもチョットダケ、ネダンガタカイネ～。

……さて、文字量稼ぎという名の戯言はさておき、今回の企画は「まこちゃんの誕生日を祝おう」です。そうなのです。3月でまこちゃんは18歳の誕生日を迎えるわけです。こりゃ～めでてぇ！　ということで、新宿にあるスイーツ食べ放題の店にまこちゃんを呼び、みんなで誕生日を祝ってみました。

ちなみに、待ち合わせ場所がお昼の新宿アルタ前だったので、ついでにお昼の番組「笑っていいとも！」に映って全国デビューを果たしてみました。ヒャッハー！



◀全国デビュー直前の五郎君。カメラの前には結構な人だかりが。

## とりあえず全国デビューしてみた。



▲もぐら商事、地上波デビューキター！　映ったのは五郎君と先輩の2人。俺と村田君は見事に埋もれてしまいましたとさ。

♪おっひるや～すみはウキウキウッホウッホ♪

## なんとなく企画 まこちゃんの誕生日を祝ってみた。

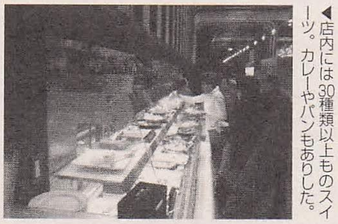

3月9日生 18才

今年の3月9日に18才になったアイドル、小牧まこ。18才になれば、資格的な意味で行動範囲が広がるわけだ。今後の活躍に期待していきたい。

## スイーツ食べ放題の店で祝え！

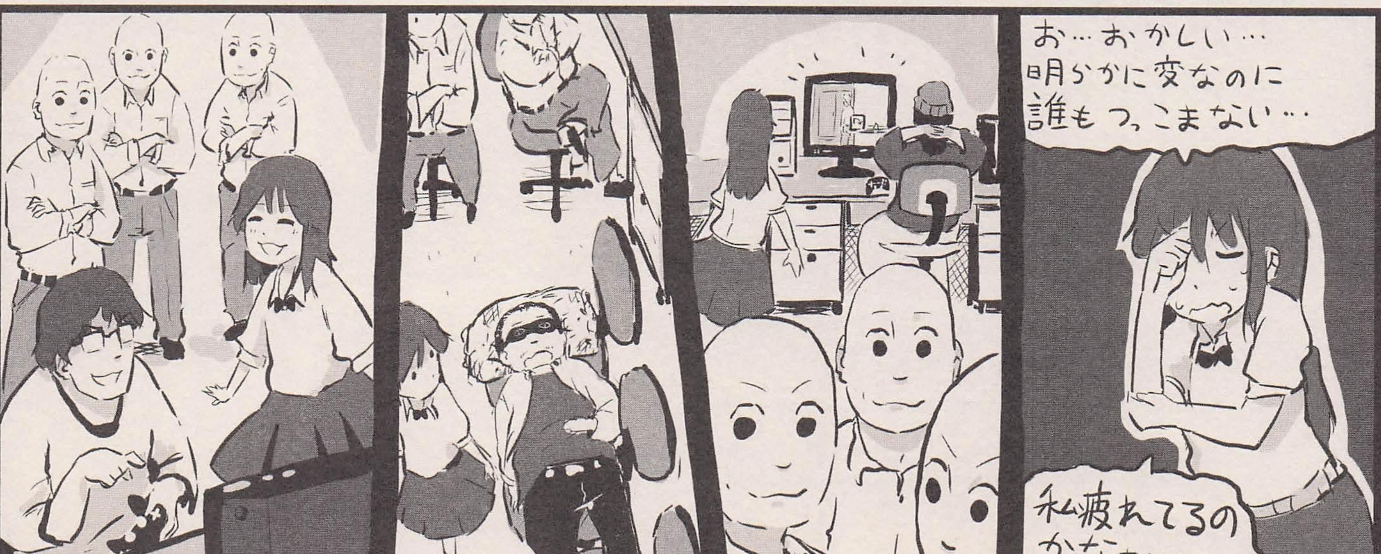
どうやってお祝いしようかと考えていたとき、以前の取材で、まこちゃんが「スイーツバイキングに行ってみたい」と漏らしていたのを思い出したわけです。よっしゃ！　それならそのスイーツなんたらで祝ったろかい！　ということで、まこちゃんを新宿にあるスイーツバイキングに呼んで、みんなで祝ってきました！

ちなみにこの前日に急きょ編集部主催の焼肉パーティが開催されるというイベントが発生。夜遅くまで酒を飲んでいたため、誕生日会当日は、胃の調子が最悪な状態に。かといって、まこちゃんの前で沈んだ顔も見せれないので、ハッスルハッスルで挑んできますた。


◀店内には30種類以上ものスイーツ。カレーやパンもありした。


実は前日……。

▶誕生パーティ前日に焼肉パーティ開催。知る人ぞ知る美味しいお肉の店だったので、正直食いすぎでもうた。

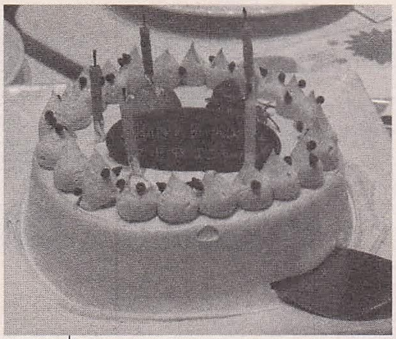





こんなヤツらが書いてます

- まっつ：もぐら商事の編集＆ライター。誕生日がまこちゃんと同じ。
- 村田：やる気のないひと。イスに座ったまま熟睡する特技を持つ。
- 五郎：ドレッドヘアーの巨漢ライター。チャリンコ通勤。うらやましい。
- 先輩：筋肉バカ。味のよい隠れた名店を探すのがうまい。情報通。
- おしょう：本誌、編集長。もぐら商事の神棚的存在になりつつある感じ?

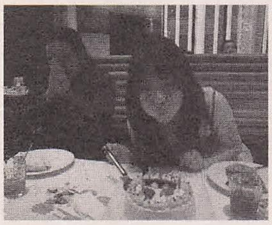
# 制限時間70分の誕生日パーティ



　お誕生日会についての打ち合わせ中、1人の男が口を挟んできた。その男の名はRusty。本誌の定例コーナー「DRF」で活躍中のダンディな男である。意外にも彼は車だけでなく、どうやら甘いモノにも造詣が深いらしい。
**Rusty**：松崎豊くん、楽しそうな話をしてるね。甘いモノを食べにいくのかい？
**まっつ**：これはRustyさん。そうなんですよ。っていうか本名はやめてください。
**Rusty**：俺も行っていいいかな。実は甘いモノが好きでね。スイーツバイキングも一度行ってみたいと思っていたんだ。
**まっつ**：そういうことなら、ぜんぜん問題ないですよ。行きますか！
――スイーツバイキングへ――
**まこ**：誕生日パーティなんて感激です！ありがとうございます！
**五郎**：誕生日を祝うのは当然だよ。俺は知り合いの誕生日なら全部覚えてるんだ。まこちゃんの誕生日も覚えたぜ！
**先輩**：林家ペーかよ。
**Rusty**：まこちゃん、始めまして。Rustyです。これ名刺です。甘いモノと車が好きです。
**まこ**：あ、どうもはじめましてっ！
**Rusty**：歌を一曲。♪ハッピーバス……
**村田**：Rustyさんそれはまだ早いっす。
**Rusty**：そうか。
**まっつ**：ささ、制限時間は70分間。さっさと食べるモノを選んで席に集合！
**村田**：俺はサンドイッチ。
**先輩**：カレー取ってきた。大盛り。
**まっつ**：……スイーツ持ってこいよ。
**Rusty**：…………たらこスパゲティ。
**まっつ**：Rustyさんw　……まあ勝手にするがいいさ。俺はバニラアイス！
**五郎**：俺はパンナコッタ！
**まこ**：私はアップルパイ☆
**男たち**：うめぇ（ムシャムシャ）。
**まこ**：おいしい〜☆　しあわせ〜♥
**まっつ**：喜んでもらえてなにより。では店員さんそろそろお願いしま〜す。
**店員**：誕生日おめでとうございます！こちらはバースデーケーキになります！
**まこ**：わっすごい!!　ありがと〜!!!!
**一同**：♪ハッピバースデー、ディアまこちゃ〜ん、（中略）トゥーユー♪
**まっつ**：よかったよかった。これからもお互いがんばろう！　ちなみに今日は俺の誕生日でもあるのさ。イャッハー！
**一同**：そういえばそうだっけ。ふ〜ん。
**まっつ**：……期待どおりの反応ありがとう。



◀迷いなく、カレーを盛る先輩。なにをしに来たんだこの男は。



◀ロウソクを吹き消すまこちゃんに感涙の村田。お父さんか！







**まこちゃん誕生日おめでとう。**



## まこちゃんのコメント

スイーツバイキングはいろいろなケーキがあってワクワク空間でした。3月9日で18才になりました。今年は、夜中に交番前で仁王立ちしてみようと思います。あと、車とバイクの免許を取りたいです！

## 感想とか

**まこちゃん以外、甘いモノに興味がなかったらしい。**



### まっつ

　前日食った焼肉のせいで、胃がもたれて2つしか食えなかった。でもまこちゃんが喜んでくれたので、よかったと思いました。



### 村田

　ケーキだけじゃなくて、パスタとかオムライスとかも充実していたので楽しめました。ただバースデイソングの合唱はちょっと……。



### 五郎

　パンナコッタもムースも甘くてうまかった。でも一番甘いと感じたのは、まこちゃんの笑顔でした。お？　オレうまいこといった？



### 先輩

　それはそうとセブンイレブンの四川風麻婆丼がオーパーツ並にうまい。まこもがんばりなさい。四川風でも広東風でもいいから。



### Rusty

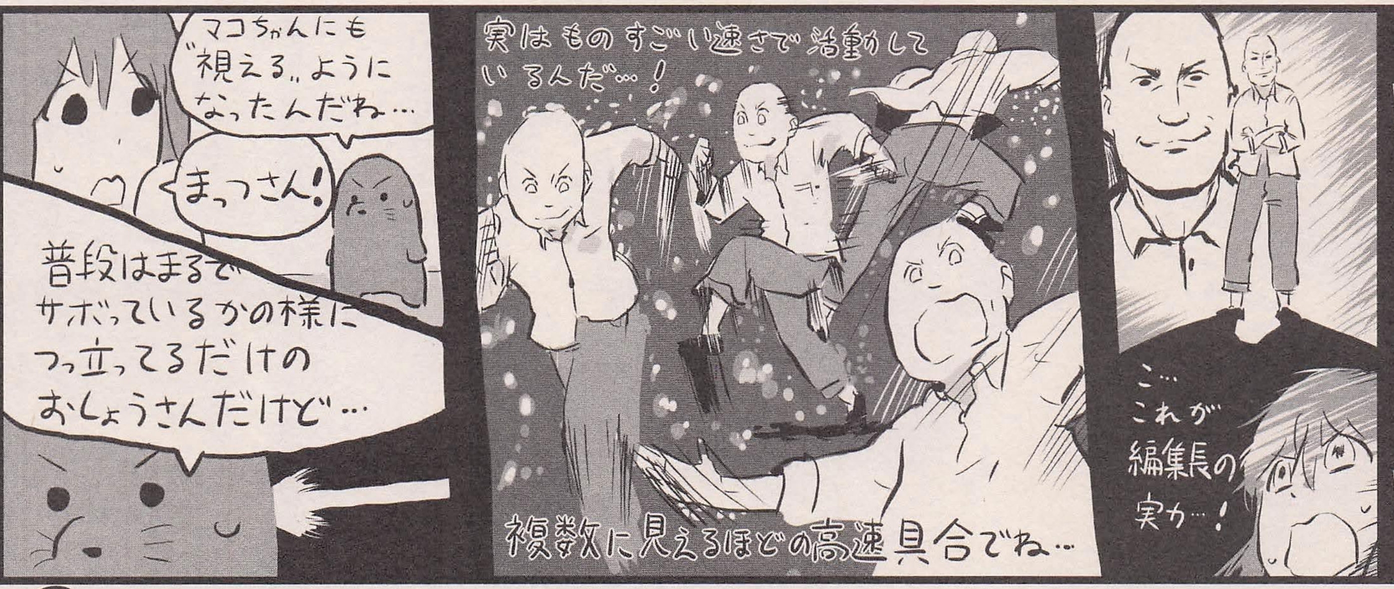
　スイーツ男子代表だったのに、普通にパスタを食べてしまった。前日の焼肉で胃がもたれてたけどパスタうまかったよ。甘くなくて。

### ちなみに“Rusty”って誰？

　車と甘いモノが大好きだという、ダンディズムあふれるベテラン編集者。数々の伝説的な逸話を持っているが、その内容が過激すぎるため、残念ながら誌面には書けない。ちなみに"Rusty"とは"錆びついた"という意味。本人曰く「今はいろいろ鈍ってるから」とのこと。よくわからないが、なんだか怖い。

### アラケンの目。

　まこちゃんがケーキの上にある自分の名前が入ったチョコレートのボードをかじるのを見て、彼女をバンクーバーオリンピックの表彰台に立たせてやれなかったことを心底後悔した！　悔しいが、まっつが撮影した件の写真は、グッジョブと言わざるを得ない……！　ああ〜グッジョブ！（震えながら）




**マコちゃんプロフィール**
●芸名：小牧まこ　●生年月日：平成4年3月9日　●年齢：18歳　●出身地：埼玉県　●血液型：B型　●身長／体重：158cm／46kg
●スリーサイズ：B84／W58／H88　●好きな食べ物：チョコレートパフェ　●ブログ：どこでもまこぶろぐ（http://blog.livedoor.jp/zukanmako/）

## 今号のおもしろ写真




▲栃木県　アスPさん　江戸じゃなくて江戸"時代"なところにこだわりを感じます。店内の雰囲気はまったく想像つきません。

# 今日も今日とてポストに向かう。

花粉のニュースが増えてきました。春を感じます。まあ、ボクは花粉症ではないんで、わりとどうでもいいんですケドね。（当番：村田）

## 川柳

マラソンを みんなでいっしょに ゴールする

◀青森県　亀エモンさん　きっと裏切るヤツいるんだろうな〜。

おしっこを 上回る量の 残尿が

◀青森県　亀エモンさん　ボクは常に激しい残尿感が……。

## 10年後の世界を予想

ジャニーズから モヒカン頭の新人 がデビューする

◀福岡県　あまどれあささん　モヒカンといえば卍丸（男塾）。

アデランスが 石川遼の スポンサーに

◀青森県　亀エモンさん　来たな、またもやハゲ予想（笑）。

## 懺悔してください

年賀ハガキの 余りで投稿して ごめんなさい。

◀静岡県　壱五屋毒蛙さん　字の汚さ加減に親近感が（笑）。

父ちゃんの 育毛剤を 水で薄めて ごめんなさい

◀青森県　亀エモンさん　毎日つけていると思うと哀れ……。

ここでの投稿を 他誌でネタの ダシにしてしまい ました。 すみません…。

◀千葉県　山の田んぼさん　送ってくれるだけで神様。合掌。

## オレの特技

えと… よく落ち込み ます。

◀千葉県　山の田んぼさん　ゲームほうるを読んで元気出そう！

バレンタイン チョコの 橋渡し役

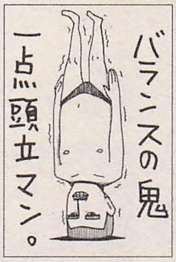
◀青森県　亀エモンさん　ちょっとかじってから渡しましょう。

女子の たて笛 ペロペロ

◀青森県　亀エモンさん　間違いなく、イジリー岡田の特技。

## ボクの考えた超人

キン○マン以外にも先生には忘れてはならない作品があります。それは「グル○ンくん」という料理漫画。主人公が超グルメな小学生で、なんと産湯には最高級のふかひれスープが使われたというすばらしい設定となっております。ゼヒゼヒご一読を。




◀東京都　朝霞太郎さん　鬼という割にはプルプルしてるよね。




◀東京都　朝霞太郎さん　絶対引っ張りたくなる作りだな。




◀茨城県　くぼちさん　だからカレーはヤメテ〜。



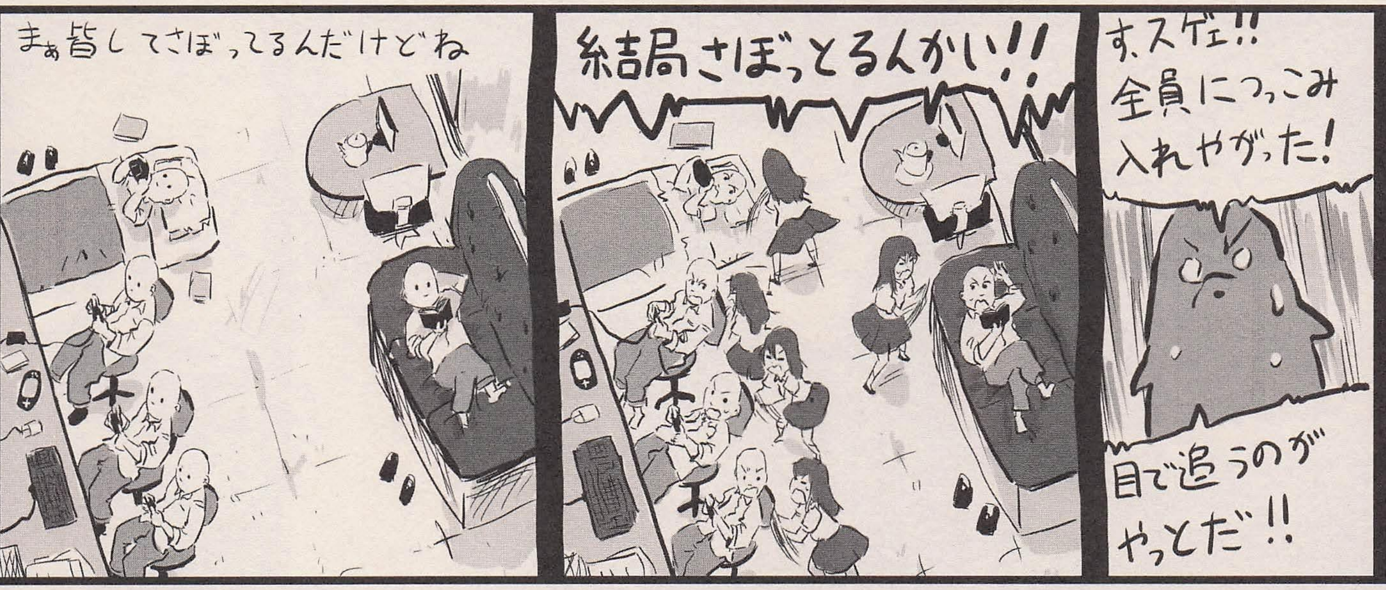

◀千葉県　山の田んぼさん　実際、子どもは残虐だから恐ろしい。




◀千葉県　山の田んぼさん　イケメンホームレスもやってたな。




◀青森県　亀エモンさん　あまりにも懐かしい。てか、古っ！






**最近、地味に気になること フリスクの引き出し①**

フリスクって、ケースのお尻側を押して引き出し部分をずらしてから、中の粒を取り出すじゃん。で、粒が出てくるほうのポケットはいいとして、その隣にあるもう1つのポケットってなんのためにあるんだろうか？　たまに粒がその謎のポケットに入り込んじまうしよ〜。（次ページへ）

## 大喜利

リニューアルしようかなといいつつも、今号もこの形のまま行ってしまう大喜利です。果たしてポイント制が導入されることはあるのか、そしていつかはプレゼントが用意されるのか、など気にはなるところですが、基本的にお金のかかるものはほぼ期待できないのかもしれません（笑）。

### お題一覧

- ●突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- ●ついでに足の裏もつぶやいた！　どんな一言？
- ●絶対に儲からない店の名前は？
- ●絶対に食べたくない料理はなんて名前？
- ●絶対に飾りたくない鯉のぼり。どんな鯉のぼり？
- ●鯉のぼりがしゃべった！　どんな一言？
- ●唐突にペットがしゃべりだした！　言い放った一言は？
- ●彼女の飼っているインコが言葉を覚えた！　とんでもないひとことは？
- ●太陽に対して悪態をついてみよう
- ●月に対して悪態をついてみよう
- ●海に対して悪態をついてみよう
- ●山に対して悪態をついてみよう
- ●雨に対して悪態をついてみよう
- ●桜に対して悪態をついてみよう
- ●花粉に対して悪態をついてみよう

答えだけでなく、お題も引き続き募集していますので、よろしくお願いします。お題の答えの裏側にでもちょいと書いてくれれば問題ありません。

## ●おしりがしゃべった！　どんなひとこと？

君はジャワ派？　それともバーモント派？

◀東京都　朝霞太郎さん
えっ、それ出し分けられるの？

出血大サービス

◀石川県　かおる・さん
絶対に拒否！　このサービス無用!!

THE ALFEE
（ざ・アルフィー）

◀石川県　かおる・さん
実は持主3人の集まりだった!?

### メールでの投稿

●「しりもちはカンベンして下さい……」
埼玉県　風の小次郎さん
●「おい、俺の背中はどうなってるんだ？」
東京都　BOOXさん
●「臭くなるから肉食べないで」
山形県　ぽっくりさん
●「好きな芸人はヒップアップ」
静岡県　緑レンガさん

## ●絶対に着たくない防寒具はどんなの？




◀東京都　朝霞太郎さん
出歩けば留置所でご飯ももらえるね。




◀千葉県　山の田んぼさん
無駄に女子用の水着なのがステキ。

原子力ジャケット

◀福岡県　あまどれあさん
というより近づきたくない。

### メールでの投稿

●新巻鮭付き腹巻
東京都　闇よだれさん
●黒マフラー（イギリス人胸毛100%）
岩手県　青山坊やさん
●ステカセキングの足型 耳当て
埼玉県　ザリガニさん
●竹原慎二プロデュース サウナスーツ
鳥取県　西島ばくさん

## ●太陽に対して悪態をついてみよう

デカくてアツいとか番長にもほどがある！

◀埼玉県　宵月さん
暑苦しいったらないね。




◀石川県　マカボニーさん
よくわからんがカッコいい。

プロミネンス（笑）

◀東京都　BOOXさん
ご利用は計画的に（笑）。

### メールでの投稿

●「紫外線とかわけわからん光線出すな！」
埼玉県　宵月さん
●「赤なのかオレンジなのかハッキリしようや」
埼玉県　宵月さん
●「生かさず殺さずいい具合じゃねえか。このやろう」
東京都　BOOXさん
●「これが本当の太陽にほえろ！　なんちて」
静岡県　とおるさん



# 村田のちっとももいいコラム

## 最近、中毒性のあるスゴクいい歌を聴きました

なんとなくネットでニュースを見ていると、あるサイトのトピックに「○○（歌手名）の歌が劣化し過ぎ」っていうのがあったんです。歌を知っていたグループだったんでなんとなく開くと、内容は歌番組で○○の歌がひどかったとまあそのまんま。これはヒドいとか、いやこっちのほうがなど、いろいろレスがついていました。動画もあったので、観てみると確かに……。まあ、しょせんCDはいいとこどりですからね。何度も録音して、一番いいのをつなぎ合わせているだけ。最近の歌なら、CD以上の生歌なんてないんじゃないですかね。とまあ、そんな感じで読み進めていると「この程度でおどろくべきではない」というレスにリンクが2つ。これはと思いさっそく開くと、かなりのいい歌声がきました。それは、吹石○恵の「セ○アの夏のフォトグラフ」。なんというか、全体的にふらふらな歌声が続き、特にサビの「ふぉ・と・ぐらふ～」の適当さがたまりません。よっぽど嫌だったんですかね。これ以降CD出してないみたいだし。でも、変な中毒性のある歌だと思います。なぜかわかりませんが、何度も聴きたくなる（笑）。そして、これを超える歌がもう1曲あるんですが……、それは次回ということで。




### こんなコト募集してます

今回のおハガキのなかに、「もぐら商事にもイラストコーナーを」というものがありました。なんとなく華やかにはなるんで、アリだとは思うんですが、やっぱりオモテ（ほうる）との兼ね合いで難しいところかと……。超人でガマンしていただくか、もしくは何かもぐら商事っぽいお題をください！　いろいろ考えてみたんですが、何も思いつかなかったので丸投げ（笑）。というワケで、もぐらっぽい（←重要）イラストのお題もお待ちしております～～。

**<募集中のネタ>**

- ●おもしろい写真をたくさんください
- ●特技を教えてください
- ●懺悔もあるのでは？
- ●川柳も欲しいところ
- ●10年後の世界を予想してみませんか？
- ●目撃情報お待ちしてます
- ●ご要望があればなんなりと

# 投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、わんぱくでもいい
一つ、たくましく育ってほしい

### 文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

### 宛先

〒160-8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

### 次回予告




◀愛知県　紅ゆはたサン
この春はコレで乗り切ろうかと。

## 投稿の締切

# 4月7日（水）

最近、地味に気になること
フリスクの引き出し②

（前ページから）……で、その謎のポケットに入った粒をケースを傾けて取ろうとすると、今度は隣の出口から新しい粒が顔を出してきて大混乱。しまいにはあふれた粒たちが地面にバラバラっと落ちたりするし。この謎のポケットマジイラネ！　でもフリスクは好きです。　（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

# ゲーム懐古録（ノスタルジア）

**今号の紹介タイトル**
- 『beatmania 2ndMIX』
- 『テイルズ オブ エターニア』
- 『美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負』

**ゲーマーならば、誰の心にも忘れられないゲームがあるはず。その思い出を存分に語ってもらうこのコーナー。今回は電撃各誌で活躍する編集＆ライターが語る。**

## ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

## 20代編 思い出の1本！

アーケード

### beatmania 2ndMIX

稼働時期 1998年3月
メーカー コナミ　ジャンル ETC

**1998年は こんな時代でした**

……主な出来事……
- ウィンドウズ98発売
- 貴乃花と若乃花、史上初の兄弟横綱が誕生
- フランスW杯・日本初出場
- 映画監督・黒澤明 死去
- 和歌山カレー毒物混入事件

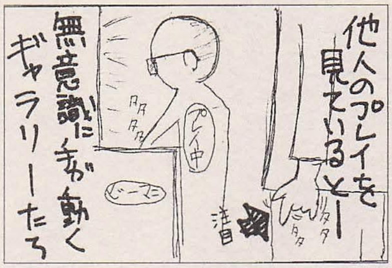
**書いている人**
ヨーゼン
1982年生（昭和57年生）



◀超がつくほど動物が好きな道産子ライター。愛犬の写真や、ペットのコジマで日々のエネルギーを充電しております。

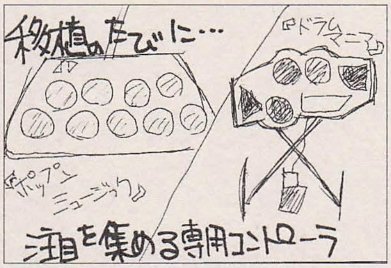
**ココが魅力!! 左手が勝手に………あっ、ダメ！ っていう中毒性**

『beatmania』は、5つの鍵盤とターンテーブルを使い、流れてくる譜面に合わせて曲を演奏するリズムゲームです。まぁ、今では知らない人の方が少ないかも。そして、音ゲーブームの火付け役となったのが、この『beatmania 2ndMIX』でした。このシリーズはとにかく中毒性が高い！「演奏している」という感覚が心地良く、難曲をクリアしたときの心境は「悦」の一文字。当時高校生だった私も、どっぷりハマりました。授業中でも頭に譜面が流れてきて、無意識に左手が動いていることも!? こういう人、ほかにもいるから。絶対!! たぶん……。




**ココが魅力!! 基本コンセプトはそのままに多数の音ゲーがオギャーした**

『beatmania』の人気が高まると、通称「BEMANIシリーズ」が次々に誕生しました。『GUITARFREAKS』や『drummania』などがこれにあたるかな。どれも基本コンセプトが『beatmania』と同じなのでとっつきやすく、さまざまなアーティストの疑似体験も可能！ やがて「BEMANIシリーズ」は家庭用にも移植されていきます。私はもちろん練習用にひととおり揃えましたよ。でも、専用のコントローラーがアーケードのそれとは全くの別物……。かなり軽量化が施されているため、家庭用に慣れ過ぎるとアーケードでうまくいかなかったり。加減が難しい!!




## 30代編 思い出の1本！

プレイステーション

### テイルズ オブ エターニア

発売日 2000年11月30日
メーカー バンダイナムコゲームス　ジャンル RPG

**2000年は こんな時代でした**

……主な出来事……
- PlayStation2発売
- ゴルフでタイガー・ウッズが史上最年少（24歳）でのグランドスラム達成
- シドニーオリンピック開催
- BSデジタル放送開始

**書いている人**
TDB
1978年生（昭和53年生）



◀子どもの頃はゲームより、外で遊ぶほうが好きだった。ゲーマーデビューは中学生くらい？ まぁ後悔はしていない。

**ココが魅力!! ボタン連打になりがちな戦闘が、めちゃ戦略的に！**

熱狂的なファンを持つ『テイルズ オブ』シリーズ。その3作目として2000年に登場したのが、この『テイルズ オブ エターニア』（以下、TOE）です。その魅力は、こんな文字量ではとても語りつくせないわけですが、イチオシはズバリ！ アクション要素満載の戦闘システム。本作ではシリーズで初めて通常攻撃を3連続で繰り出せるようになり、そこから必殺技へも連携可能になったので、戦いがとにかくテクニカルでした。現在の『テイルズ オブ』シリーズにも色濃く残る「コンボをキメる気持ちよさ」は、この『TOE』で確立されたものだと思ってます。




◀この原稿のため、久しぶりにPSP版を遊ぶ。やっぱ戦闘気持ちいいわ〜。

**ココが魅力!! 主人公（＝俺）が超つえぇぇぇ！**

物語終盤で主人公リッドが身につける能力「極光術」。これは、ラスボスの持つ「闇の極光術」に対抗する唯一の手段です。マジで一撃必殺である敵の極光術による攻撃を「極光壁」で防ぎ、「極光剣」でカウンターをぶち込む！ この流れが燃えるんですよ。ヒーロー願望を刺激されまくりです。そういや僕、「極光壁」発動時は必ず「やらせねぇ！」って叫んでたなぁ。文字にすると「どんだけ…」って気にもなるけど、実際その局面になると、そう叫ばざるをえないというか。30歳を越えた今でも、僕はきっとそう叫ぶ自信がありますw



◀テーマソング「flying」も最高。この曲でGARNET CROWのトリコに。



**俺にも言わせろ！『美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負』**

ファミコンで出てたのかと、思わず買った1本。まず、ゲームをつけた瞬間に「えっ」と思わせてくれます。いきなりBGMが「展覧会の絵」。クラシックかよと、音楽ぐらい作れよと。そしてゲームを始めると、いきなり会議室です。何の説明もなく、唐突に。あとで分かったのですが、実はオープニングデモとつながっていました。そんなの気づかないから！ まあ、ゲームオーバー時のしゃがんで頭を抱える山岡さんがちょっとかわいいので、問題ありません。（村田）



ヨーゼンの

# 思い出コラム　道産子の細すぎる地元ゲーセン記　～高校時代編～

**音ゲーの思い出**

## 部活をさぼり こっそり宝の島へ

私が通っていた高校の近くに「宝島」というゲームセンターがあり、よく部活をサボって友達のゆうきと通い詰めていました。まぁ、このゆうきってヤツが私を音ゲーの道に引きこんだ張本人です。たぶん、青春時代の9割をコイツと一緒にムダに費やしたかも……。そして、この「宝島」は、地方のゲームセンターにしては新作への対応が早く、筐体の数も豊富。隠しコマンドなどの情報もしっかり押さえられていた。そのため、地元の学生はみんな入り浸っていましたね。『beatmania 2ndMIX』から『3rdMIX』にかけての頃は、難易度(☆の数)のインフレが進んでいなかったため、☆6をクリアできる程度でもうまい部類とされました。『3rdMIX』の代表的な☆6といえば「drum'n bass」の “super highway”。これをプレイしていると、注目されましたね。で、ある程度うまくなると、ギャラリーに観られるのが気持ちイイ～んですよ。さらに注目されたいから高難易度の曲の譜面を覚えてノーミスを目指し、次は譜面がバラバラになる「ランダムモード」で……。こんな感じにどんどん抜け出せなくなります。『3rdMIX』の次に登場したのがシリーズの集大成である『completeMIX』。この「hard techno」のアナザー譜面（隠し曲）の難易度は、かなりの衝撃でした。最初はクリアできないんじゃないかと思いましたが、そこは意地で挑みました。そのうち普通にクリアできるようになるわけですが、そうなると少しくらいの難曲ではビクともしなくなり……。その後の『4thMIX』からは、燃え尽き症候群というヤツなのか、高難易度の曲へのチャレンジ精神も薄れていきました。さらに追い打ちをかけるかのように、愛する「宝島」が閉店に――。

## 注目を集めるため『DDR』デビュー

宝島が閉店した後はゲーセン通いが終わる……はずもなく、休日はゆうきと「キャッツアイ」新札幌店に遠征するように。そこは地元とは客層が違い、ハイレベルなプレイヤーもちらほら。さらに「宝島」にはなかった「BEMANIシリーズ」の筐体も揃っていたため、チャレンジ精神が再燃!! 特に『Dance Dance Revolution』はず～っと気になっていたんですよ。でも、最初の一歩を踏み出すまでが、本当に恥ずかしい……。まぁ、プレイするうちに吹き飛んじゃうけどね。むしろもっと観てくれって感じに。そういえば、後ろ向きでギャラリーを見渡しながら踊るヤツとか、最後に必ずキメポーズつけるヤツとかいたっけ。さすがにそこまでいくとやり過ぎかなぁと……。「マニアックモード」で踊り狂う常連の女の子もいたなぁ。すんげー目立ってた。自分達も負けじと猛練習。汗だくになるから、わざわざ替えのTシャツを持参してプレイしてましたね。必死すぎる（笑）。そして帰りは必ず「SPOT」というそこそこ大きな本屋に寄ってました。まぁ、アレな本がいっぱいな本屋です。そこでブラブラしてから帰るのがゆうきとの暗黙のルールでした。ほんと、高校時代の私は何をやっていたんだ……（哀）。結局「BEMANIシリーズ」のなかで、『Dance Dance Revolution』が一番うまかったかもしれない。運動不足でアラサーが近づく今でも、がんばればシリーズ全曲を「マニアックモード」で踊りきる自信があるものなぁ。ほかの「BEMANIシリーズ」はもう、現役の人についていけないや。

**ビリヤードの思い出**

## 本当の目的を 書きますと……

ここまで書いておいてなんですが、実は、ゲーセンに通う本当の目的はビリヤードでした。音ゲーだけでなく、っていうかそれ以上にビリヤードにどっぷりはまっていたんですよ。毎日のようにゆうきと「宝島」で球を突いて帰ってましたね。本で勉強したり、時々くるマイキューを持ったおじさまを見て研究したり……。家ではPSソフトの『シンプル1500シリーズVol.10 THEビリヤード』で球の動きをず～っとシミュレーションしてました。このゲーム、シンプルってわりにはかなりよくできてましたよ。やりすぎて、現実でもゲームのラインが見えることがしばしば。そういう日は調子がよくて、「シャイニングロード（月の導き）が見える!」とか、けっこうアホなことも言っていたなぁ。ちなみに、“シャイニングロード”は、週間少年ジャンプで連載していたゴルフマンガ「ライジングインパクト」からきています。パターの天才・ランスロットのギフトで、グリーンのラインが完全に読み切れちゃうんですよね（同世代ならこのネタがわかるはず）。さて、2人ともかなり上達した頃に、前述のとおり「宝島」が閉店することになります。当時は、家にビリヤードが遊べる地下室を造り、ずっと球を突き続けることが夢でした。また、おじさまが持っているマイキューに憧れていて、「いつか自分も買うぞ!」と心に決めていました。でもビリヤードや音ゲーでお金を使うので、なかなか買えないのですよ。そんなときに「宝島」閉店の話が舞い込んだわけです。「じゃあ、今ある台とキューはどうするの?」「いらなくなるならもらいに行こうぜ!!」と、思考が働いて……。台とキューを譲ってくださいと頼みに行ったのはいい思い出です。もちろんダメでしたが（笑）。そういえば、上京してからも1人で突きに行っていたけど、だんだんと行かなくなったなぁ。ゆうきがいないと張り合いがないね。今思うと、いっしょに切磋琢磨できる仲間は本当に宝物だと思います。もし、みなさんにもそんな仲間がいたら大切にしてください。あ～あ、アイツどうしているかなぁ～。



TDBの

# 思い出コラム　うつろいゆく秋葉原と、友と、お酒

**限定版ゲットのために！**

## 秋葉原に徹夜で並んだ 若き日の想い出

最近は某密林さんなど、通販によるお買い物システムも発達していますし、何より警備的な意味で歓迎されないかもしれない「徹夜で並ぶ」という行為。まぁ、2000年当時だって別に、めっちゃ流行っていたわけではないでしょうが、僕がこの行為にトライしたのは『TOE』が最初でした。並んだショップは当時、秋葉原の中央通りにあったラオ●クスのゲーム館。正確な人数はもちろん覚えてませんが、確か徹夜組だけで30人以上はいた気がするなぁ。かく言う僕は、1人で並ぶのがどうにも寂しかったので、当日は中学時代からのツレであるＩ添を巻き込みました。結構無理やりつき合わせた気がするんですが、文句ひとつ言わずに並んでくれたうえに、ゲームクリアは僕より早かった覚えがあります。そういえば彼は、格ゲーも僕より全然うまかったし、『Gジ●ネ』で旧ザクをレベル99まで上げるといった、細かい作業も大好きでした。今は地元で某大手販売店に就職してますが、ぶっちゃけ僕よりゲームライターとしての素質があったように思います。

と、話は脱線しましたが（笑）。いざ並んだのは11月末ということもあり、それなりに厚着していったにもかかわらず、すっげえ寒かったことを覚えてます。思わず近くのコンビニ（といっても、距離的にはかなり遠かった。当時、秋葉原にコンビニなんてなかったし）で、カイロを買いつつダンボールをもらい、それを風除けにすることでようやく落ち着けたくらいです。僕らのすぐ後ろに並んだ人は、毛布を持参していて、年季の違いを見せ付けられたものでしたよ。そうこうするうちに開店時間となり、前から7番目くらいに並んでいたこともあって、危なげなく限定版をゲットできました。で、そばにあった松屋で朝食を食べ、うとうとしながら下り電車で自宅へ帰った……と。並んでいるとき猛犬に追われたり、ヤンキーにカツアゲされたりといった、ドラマらしいドラマなんて何もないままに、僕の徹夜並び体験は終了したわけです。ただ、初めての経験ということもあり、すごく楽しかったんですね。少なくとも、僕のなかでは（Ｉ添的にどうだったのかはわかりませんが）。そんな青春の1ページを振り返ったことで、いろいろなことが急に懐かしくなったせいか、つい先日、久しぶりに秋葉原を訪れてみたんです。いやはや、ビックリしましたね。最近の秋葉原って、いったいどうなってるんですかね、アレは!?

## 古きよき秋葉原を想うのは 僕が歳を重ねたからなのか

……とまぁ、コラムという読み物の体裁上、つい今さっき秋葉原の変貌について知った風に書いてみましたが。ここ数年の秋葉原が、とても「大きな街」へと変化している事実は、さすがに僕も知ってました。中央通りには大手の家電ショップから、スーツの量販店までが乱立し、ひと昔まえからは考えられないほどの高層ビルが立ち並んでいます。昔は主流だった、小規模な店舗はいったいどこへ？ ずいぶん商売っ気が出てきましたね……というのが、僕の正直な気持ちです。

もちろん、今の秋葉原のココがどうだのアレがこうだのを、僕が言っても仕方ないのですが。でも、久しぶりにこの場所を訪れると、僕のなかでいろいろ切なくうずくものもあるわけです。高校時代から、ウォークマンやらゲームソフトやらは、すべてこの街で買ってましたし。専門学校に通っていたときは、秋葉原のマンガ喫茶でアルバイトしてましたしね。最近のこの街の大きな変化に対し、それなりに考えてしまうなぁ、と。

例えば、先ほどの『TOE』の限定版を買った「ラオ●クス」のトイレの窓から見えた、今はもうなくなっている駅前のバスケットコートとか。とっくに廃盤になっているCDやLDを、定価で売ってたローカルなCDショップとか。少なくともあの頃、僕が「アキバ」という街に感じていた、「メジャーになりたいんだけど、新宿や渋谷には到底なりきれない」という、あの独特の親しみやすさがなくなってしまったような……そんな気がしてならないわけで。あるいはこれは、僕が大人になってしまったからこそ感じる、懐古主義的な何かなのかもしれませんけど。

考えてみれば、もうずいぶん長いこと、徹夜で並んでゲームを買ったり、寝る間も惜しんでゲームをやり込んだり、といったことをしてない気がします。自分ではまだまだ若いつもりでいましたが、いつの間にか精神的に、ずいぶんフケ込んでしまったのではないか……。10年前に見えなかったものが見えるようになった反面、見えなくなってしまったものもあるのかも……。そんな自分自身の変化に、昔の「アキバ」という街を幻想のように重ねるからこそ、新しく生まれ変わった秋葉原に違和感を感じるのかもしれません。……うん、自分でもわからないけど。

ただ、少なくとも今の秋葉原は、新宿や渋谷とまでは言わないまでも、立派に「遊べる街」へと成熟しつつある気がします。カップルも、昔からは考えられないくらい増えているように感じますしね。これはやっぱり、時代の変化といっても差し支えないのではないでしょうか。

そんなことを考えつつ、久しぶりに僕は、Ｉ添と飲みに行きたくなりました。若い頃のように、徹夜で格ゲーを遊び明かすわけではなく、うまい酒でも酌み交わしながら、ゆっくり話しをしたいなぁ、と。一緒に歳を取っていく友人がいるというのは、何にも代えがたいものがある気がしつつ。今回はこの辺で……。

**ゲームの思い出を募集中！**

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！　（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部で文章の一部を修正することがあります）

【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

# ゲームス×コラムス

「この校了終わったら、俺、パンツ飛ばすんだ」という思いはともかく、今号も元気に2本立てです。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

## デジタルオタク最前線

**久保内信行プロフィール**
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」（インフォレスト）。

### ■パンツを空に飛ばしたアニメを知ってるかい？

昨年冬に放送された深夜アニメ「そらのおとしもの」第2話で、大量のパンツが編隊飛行を組んで空を飛び、途中パンツが羽を休めたり、鷹に捕食されたりしながら群れで世界中を旅して回るという、言葉で説明しても何が起こったのか理解しがたいエンディング映像が放送された。往年の名曲「岬めぐり」のメロディに乗って、叙情的に世界をめぐるパンツ達の姿は、まったく意味不明かつバカバカしく、視聴者に「世界は平和だなあ」といった種類の謎の感動を与え、翌日からアニメオタクを中心にネットの話題を独占。

その事件を目撃した視聴者に、星雲賞受賞SF作家である野尻抱介氏もいた。彼はそのラディカルすぎる平和さに感銘をうけ、動画を模した羽ばたき式のゴム動力の飛行機（オーニソプター）を製作。翼はパンツ模様だ。このパンツ型飛行機の飛行風景も、公開されるやいなや大反響。「まるで生き物のようにばたばたとのたうつパンツ」というまったく新しい表現上の何かを確立した。

### ■深夜3時に女装のおっさんが3人やってくる

そんなこんなで、パンツが空を飛んだ衝撃も収まったある深夜2時。こんな一本の連絡から筆者のパンツをめぐる人生が大きく変わった。「あー今から、終電なくなった知り合いが3人そっちに泊まりに行くから」

丁寧なあいさつをして入ってきた3人は、女の姿をしていた。いや、より正確にいうと、おっさんの女装だった。深夜3時に女装オッサンズと丁寧なあいさつをかわして敬語で喋りあう筆者。そんな経験したことねぇよ！

すると、おもしろいことが続々と判明していった。彼らは、ネットのストリーミング動画配信で番組を作る人達で、衣装一式を借りて女装体験放送をしてきたとのこと。特に女装オッサンズのなかでも一番残念な女装のデキだった伊予柑君は、企画のために毎日知らない人の家に泊まり歩いたりする人間で、気の毒なのは女装姿だけじゃなくて脳の中身もなんだ……と、なぜか深く納得させられる行動力の持ち主。その後、ちょくちょく一緒に遊ぶようになっていった。

### ■そして本当にパンツが100羽空に舞った

「今度ボクたちパンツを100機くらい本当に飛ばそうと思うんです」

出会ってから1カ月後くらいに伊予柑はドヤ顔で続けた。「グッズ開発会社が、例の空飛ぶパンツを野尻先生監修で量産化に踏み切ることにしたんです。なので、ボクたちはそのキットを使って100人で一斉にパンツを飛ばして、実際にアニメと同じことをします」

彼は本当に、秋葉原近辺の廃校を改修した「3331 Arts Chiyoda」という施設と連携して「空フェス！」というイベントをぶち上げたのだった。飛行関連のファン達の技術展示も併設した本格的なもので、会場の模様も6時間ぶっ通しでネットで生配信をするという。

イベント当日、遅れて会場の体育館に入った筆者の前には、さまざまな不思議な飛行機が優雅に飛び回り、風船がただようドリーミーな空間のなか、やたら真剣な顔をして、パンツのバランス調整に挑む、どう考えても何かがおかしい参加者150名超の姿が。

なんか親子連れが子どもに「このパンツはそうじゃないでしょ！」とか言ってるし、女性グループは作成したパンツにレースを貼り付けてより言い訳の聞かない何かにしているわ、野尻先生が「パンツを直す先生」として走り回っているわという世紀末なのか新世紀の幕開けなのかよくわからないが、とにかくみんなパンツに囲まれてニコニコ笑っている空間が出現していた。そして会場には仕事を放り出して案内スタッフやカメラマンをしている友達連中の姿が……。お前ら本当にバカだな！

イベントのクライマックスであるパンツ100羽一斉飛行は本当にバカバカしくなるほど壮観で、爆笑の渦がひろがった。「バカがバカなことに真剣に取り組んだら、パンツだって空を飛ぶもんなんだな。しかも編隊飛行で」と、謎の感動を受けた筆者は後片付けをうっかり申し出て、15分だけ手伝ったら腰を痛め、バカになるにも体力が必要なんだと痛感するはめに。まだ、俺の心のパンツは、空を飛んでいるのだろうか？（最初からそんなものは飛んでいません）

参考URL『空フェス！オフィシャルサイト』 http://enjoynicolive.com/event/sorafes/

---

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

## KEIYAの考察随想録

**KEIYAプロフィール**
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

### 「日本語の誤用と使い分け」

日本人なら避けては通れない「日本語の使いこなし」。今回は今までのコラムと趣向を変えまして、文章を書く、もしくは使うえうで「やってしまいがちなミス」「じつはこうなんです」という言葉をいくつかピックアップしてみたいと思います。私自身、ライターになる前から言葉の正誤を意識して文章を書くように心がけていたのですが、それでも顔が赤くなるようなミスを多々やらかしていますので自戒も込めつつお送りします。

### ■明るみになる

結構よく見る間違いです。正しくは「明るみに出る」。

有名な誤用ですが、油断しているとうっかり使ってしまいがち。「明るい場所に出て照らされる」と覚えておくとミスしにくくなります。ですので、明るい場所そのものになっちゃダメです（笑）。

### ■すべからく

「すべて」という意味の古風な言い回し……という勘違いが横行しています。

正しくは「～すべきこと」「当然」という意味の言葉であり、多くの場合「～べし」で受けます。三省堂の大辞林によると、【（漢文訓読から生じた語。「すべくあらく（すべきであることの意）」の約。下に「べし」が来ることが多い）当然。「学生は―勉強すべし」〔古くは「すべからくは」の形でも用いられた〕】とあります。漢字で書くと「須く（須らく）」となります。

この誤用、コミックや小説でよく目にするのですが、注意したいのは「登場人物のセリフであるなら問題ない」ということ。なぜならば、その人物が「すべからく」の用法を間違えているだけだからです。あらゆる人が正しい日本語しか喋らない世界、というのは奇妙な話。特殊な設定の世界でない限りそれはあり得ません。……あ、「こいつはワルだけど日本語の使いこなしに気を遣っているんだ！」っていうキャラなら、もちろん問題ないです（笑）。

やってはいけないのは、作者自身の言葉である地の文で誤用をしてしまうこと。締めのシーンで「こうして、事件はすべからく解決したのだった！」とかやられるとガックリ来てしまいます。これはもう、編集者もちゃんと指摘してあげようよ！　というお話に（笑）。

### ■とうり（通り）

正しくは「とおり（通り）」。

小学校1～2年生の国語で学ぶ使い分けです。しかしなぜか社会人でも誤用が多い。ごくごく基本的な国語なので、「そのとおり」を「そのとうり」と書いてしまうと、「おい……こいつに仕事を任せていいのか？」と懐疑的な目で見られてしまうので注意が必要です。いやマジでかなり多く誤用されていますよ。

「大通り」を「おおどうり」と読む人はいないように、「通り」と書いたら「とおり」です。ちなみに「とうり」で辞書を引くと「党利」「桃李」といった、日常ではほとんど使わない用法しか出てきません。

また、「やり方が根本的に間違っていたのか。どうりで上手くいかないはずだ」は「道理」なので「どうり」で正解。「どおり」ではありません。

……そこ、「みんなで無理を通せば道理が引っ込むんだよ！　正しい日本語なんてこの世に存在しねえんだよ！」とか言わない（笑）。極論すると辞書は言葉の歴史書に過ぎないわけだけど、そういう一般論ではなく「自分が書いて読者に届ける文章として、それは本当に価値のあるものなのか？　本当にそれでいいのか？」という自問自答を心がけたいですね。プライベートかビジネスかは関係なく、それが読み手に感動を与える文章へと繋がっていくわけですから。

てなことを考えつつ原稿を書く毎日です。

# 電撃ゲームス

## ユーザーWebアンケート

### 読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

**第7回のアンケートテーマ**

## ソーシャルネットワークサービスについて

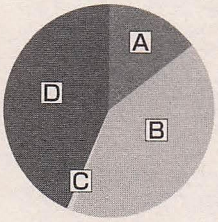
そろそろゲームファンにとっても見逃せないものになったと思われるSNSについてお聞きしたのですが……結果は意外なものになりました。

(御回答総数：365／アンケート調査期間：2月下旬～3月上旬)

## Q1 SNSを利用していますか？

回答数

- A 主にケータイで利用している　53票
- B 主にPCで利用している …　151票
- C iPhoneで利用している ………3票
- D 利用していない ………………159票

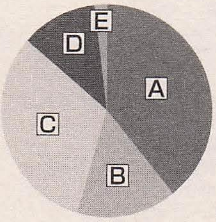



モバゲータウン、GREEが、これだけ多くのTV-CMを投下して認知促進を進めているにも関わらず、また、アンケートをお願いした場所が電撃オンラインであったにも関わらず、SNSの利用者はかろうじて過半数という結果になった。これは予想していたよりも利用者率がずいぶん低い結果だ。

## Q2 利用しているSNSは何ですか？

回答数

- A mixi……………………………123票
- B モバゲー…………………………47票
- C ツイッター ……………………100票
- D GREE ……………………………36票
- E その他………………………………6票

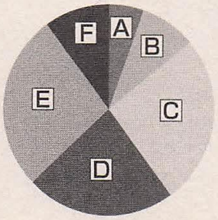



利用しているSNSでは、かろうじて老舗のmixiが首位を守ったというところ。最近話題を集めるツイッターとの差は、それほど大きくはない。現状の勢いを考えると、ゲームファンの間でもツイッターがmixiをぬく日は近いようだ。

## Q3 SNSを利用する主な目的は何ですか？

回答数

- A 日記を書くこと ………………14票
- B ゲームをプレイすること ……22票
- C 知人（ネット上の知人含む）との交流……………………67票
- D 情報収集…………………………59票
- E 特に目的はない …………………70票
- F その他……………………………25票

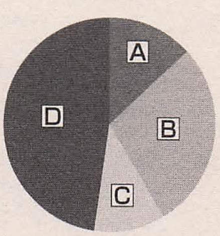



SNSの性質上、当然の結果が出た。ただし、最も多くの票を集めたのが「特に目的はない」という選択肢。登録だけして、積極的には利用していないということだろうか。

## Q4 mixiアプリのゲームは遊んでいますか？

回答数

- A 毎日遊んでいる ………………17票
- B たまに遊ぶ……………………36票
- C 遊んだことはある ……………14票
- D 遊んだことがない ……………61票

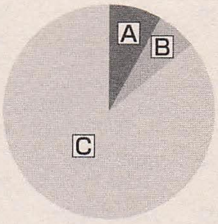



これも意外な結果となった。『サンシャイン牧場』が何百万人という利用者を集めているにも関わらず、mixiアプリのゲームを遊んだことがないという人がほぼ半数。単純に考えればゲームファンではないmixiユーザーが、mixiアプリのゲームをプレイしているということになるのだろうか。

## Q5 （ツイッターで）あなたのフォロワーは何人いますか？

回答数

- A 100人以上199人以下 ………8票
- B 50人以上99人以下……………6票
- C 49人以下 ……………………84票




こちらも予想外の結果になった。芸能人というわけでも、スポーツ選手や作家といった有名人というわけでもない一般の方に、数万人のフォロワーがつくということも決してめずらしくはないので……と考えたのだが、これより上の選択肢を選んだ方はいなかった。まだツイッターをはじめたばかりという方が多いのか、あるいは本当に親しい人（リアルでも知っている人等）としかやりとりしていないのでは？　とも考えられる。

## SNSへの希望はありますか？

「mixiで情報漏えいがあったように、あまり信用できるコンテンツではないと感じる」「SNSオリジナルのものだけではなく、大手メーカーの有名ゲームも移植されると言うのは凄いと思います」「SNSでゲームをしようと思わない」「アバターが付いているものだと、可愛い格好にしたくてつい夢中になってしまいます。ネット上で知り合いが出来たりするのも楽しみのひとつです」「あればいいけど、無ければいけないものでもない」「ゲームはゲーム機でするものだと思ってるので、あまり興味がないです」「コミュニケーションのきっかけになるようなゲームがあると良いと思います」「システムは単調でゲーム内容も同じものばかりで人によっては飽きるが、簡単にできる手軽さやTVゲームをやらない女性も少し手が空いたときにできたりと、ちょっとしたときに楽しめるのはよいと思う」「しょぼい」「シンプルかつ楽しいものが多い。もっと深くもとめてしまう自分にとっては物足りず、あまりプレイしていません」「ファミコンのソフトみたいな懐かしいRPGがいっぱいあればやってみたいと思う」「よくわからないですが、TVCMでやっている怪盗スパイラル？というゲームは面白そうですね。ああいうのをDSでやったら流行らないかな…」「意地になったり、たまに面倒にもなります」「暇なときの時間つぶしにはなるが、そこまでおもしろいとは思わないです」「簡単にできてやりやすいし、マイミクとのゲーム上のやりとりもおもしろい」「基本的にやらないんだけど、暇潰し程度にはなる。ただ携帯電話メインのSNSサービスについては金搾取し過ぎである」「携帯電話でのゲームは操作が単純なものになりがち。ゲーム遊ぶならゲーム機で遊ぶのが一番です」「ゲームはゲームでオンラインゲームをやっているので、その辺は今のところ別ものとして考えている」「高い・フィッシング詐欺のイメージがある・携帯ゲームで抵抗なければそれで十分」「今はそれほど惹かれるものがないが、すこしでも良いものをつくれれば色々な所から取り上げてもらえるはず」「種類が豊富だけども、ブラウザ上で遊ぶっというのに縛られていて中身はあまり濃くない」「人間関係が面倒」「数が多すぎて何がおもしろいのか見極めがしづらい」「電撃SNSを作って欲しい」

## アンケートをお願いするのは、ちょっと早かったのかもしれません

いきなりですが！　ちょっとアンケート項目として早すぎたのかもしれませんが、SNSって。数多くの方から御回答はいただいたのですが、結果は御覧の通りです。使っていないという方が、まさか半数近くいらっしゃるとは思っていませんでした。今いち普及してないものなんですね。僕自身ははっきりとツイッター中毒状態なので、この結果は本当に意外でした。
偶然なんですが、この原稿を書いている今、海の向こうの（あたりまえじゃん！　海の向こうにあるってのは！）アメリカではCEDEC2010というゲーム開発者向けのイベントが開催されています。まだはじまったばかりですが、今年はソーシャルゲーミングネットワークに関するセッションが多数用意されているようです。わかりやすくまとめてしまえば、このSNSを使ったゲームのようなものについて、開発者のみなさんからの注目が集まっているということです。mixiアプリとか、そういうレベルの話ではなく、ソーシャルゲーミングネットワークは今年あたりが元年になりそうな気はするんですけどね。であれば、今回のアンケートはやっぱり実施時期が早すぎたということになるのでしょうか。正直に告白すれば、SGNに対応していると言われるゲーム、あるいはその仕組みは利用していますが、mixiアプトとかモバゲータウンとか、やってないです、僕も。まずはそういうところからあらためていこう、次回、このテーマをもう一度お聞きする時に向けて。（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

**次回のアンケートは？**

次回のWebアンケートのテーマは『METAI GEAR SOLID』シリーズについてです。いよいよ最新作『PEACE WALKER』（PSP）の発売が迫った同シリーズについて、いろいろとお聞きできればと思います（クイズではなくw）。アンケートはこれまで同様、電撃オンラインで公開いたします。よろしくお願いいたします。

# 読者アンケート 電撃ゲームス VOL.7

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.179を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

**1** あなたの性別を教えてください。
①男　②女

**2** あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

**3** 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃ゲームス編集部ブログ
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

**4** 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②時々買っている
③はじめて買った

**5** 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

**6** どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

**7** 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

**8** 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

**9** 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

**10** 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

**11** 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王　⑤電撃黒魔王　⑥電撃Girl's Style
⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通
⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS+Wii
⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア
⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン
⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー
⑱その他（雑誌名でお答えください）

**12** 今号の付録「Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SPRING」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

**13** ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

**14** あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

**15** 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

**16** 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している　②接続していない

**17** 持っているハードの中でもっともプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③プレイステーション3
④プレイステーション2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

**18** 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

**19** 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

**20** アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

**21** 今後、特集して欲しいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

**22** 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

**23** 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友だちの情報　⑧インターネットの情報
⑨その他

**24** 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報　⑦その他

**25** これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.282-285の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

**26** ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

**27** 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

**28** ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある　②ない

**29** 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

## 記事リスト

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

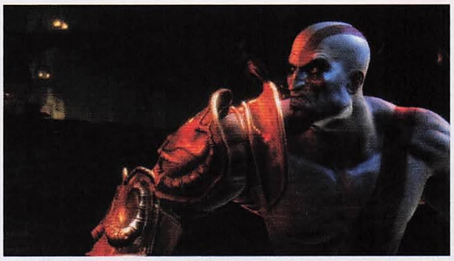
①【巻頭インタビュー】三並達也氏
②【特集】ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ
③【特集】ゴッド・オブ・ウォー コレクション
④【発売直前EXTREME】北斗無双
⑤【発売直前EXTREME】スプリンターセル コンヴィクション
⑥【ゲームスMANIAX】エストポリス
⑦【ゲームスMANIAX】スターオーシャン4 −THE LAST HOPE− INTERNATIONAL
⑧【ゲームスMANIAX】龍が如く4 伝説を継ぐもの
⑨【ゲームスMANIAX】.hack//Link（ドットハック リンク）
⑩【ゲームスMANIAX】GOD EATER（ゴッドイーター）
⑪【ゲームスMANIAX】エンド オブ エタニティ
⑫【ゲームスMANIAX】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
⑬【ゲームスMANIAX】撃たれ道
⑭【ゲームスMANIAX】モンスターハンター3（トライ）
⑮【ゲームスMANIAX】狩られ道亜種
⑯【ゲームスMANIAX】電撃モンハン組合
⑰【ゲームスMANIAX】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
⑱【ゲームスMANIAX】電撃サガ・アーカイブ
⑲【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストⅥ　幻の大地
⑳【ゲームスMANIAX】テイルズ オブ グレイセス
㉑【ゲームスMANIAX】バトルフィールド:バッドカンパニー2
㉒【ゲームスMANIAX】真・三國無双 MULTI RAID 2
㉓【ゲームスMANIAX】ファイナルファンタジーⅩⅠ
㉔【ゲームスMANIAX】Borderlands（ボーダーランズ）
㉕【ゲームスMANIAX】WiZmans World（ワイズマンズワールド）
㉖【ゲームスMANIAX】GUNDAM MANIAX
㉗【ゲームスMANIAX】乙女的ゲームス白書
㉘【ゲームスMANIAX】ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人
㉙【ゲームスMANIAX】絶対ヒーロー改造計画
㉚【ゲームスMANIAX】DRF 電撃レーシングファクトリー
㉛【特報】ニーア レプリカント
㉜【特報】ニーア ゲシュタルト
㉝【特報】東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚
㉞【特報】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
㉟【特報】Pの奇蹟
㊱【連載】カラーほうる
㊲【連載】初台ゲームほうる
㊳【連載】もぐら商事
㊴【連載】ゲエム懐古録
㊵【連載】ゲームス×コラムス
㊶【連載】Webアンケート
㊷【話題作】ファイナルファンタジーⅩⅣ
㊸【話題作】モンスターハンター フロンティア オンライン
㊹【話題作】世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者
㊺【話題作】LAST RANKER（ラストランカー）
㊻【話題作】一騎当千 XROSS IMPACT
㊼【話題作】DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス）
㊽【話題作】ガンダムアサルトサヴァイブ
㊾【話題作】イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
㊿【話題作】スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL
(51)【話題作】エースコンバットX2 ジョイントアサルト
(52)【話題作】プロ野球 ファミスタDS2010
(53)【話題作】ジャストコーズ2
(54)【話題作】ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～ 囚われの守人
(55)【話題作】メトロ2033
(56)【話題作】ブレイズ・ユニオン
(57)【話題作】スーパーストリートファイターⅣ
(58)【新作】レッドスティール2
(59)【新作】グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ
(60)【新作】NARUTO－ナルト－疾風伝 キズナ ドライブ
(61)【新作】ブレイブルー コンティニュアムシフト
(62)【新作】鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ
(63)【新作】イース フェルガナの誓い
(64)【新作】初音ミク －Project DIVA－ 2nd（仮）
(65)【新作】ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園
(66)【新作】ロックマンゼロ COLLECTION
(67)【新作】戦極姫2 ～乱世の世、群雄嵐の如く～
(68)【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
(69)【News Folder】ホットトピックス
(70)【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
(71)【News Folder】PlayStation Network
(72)【News Folder】Xbox LIVE
(73)【News Folder】ケータイ
(74)【News Folder】iPhone
(75)【News Folder】電撃ARCADEゲームス
(76)【News Folder】電撃PCゲームス
(77)【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング
(78)【News Folder】ランキング
(79)【News Folder】レビュー
(80)【ゲームスPUSH】ロストプラネット2
(81)【付録】Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SPRING
(82)【付録】ロスト プラネット バウンドレイブン Episode:0

# 電撃ゲームス Vol.7 PRESENT

**応募の決まり** 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は5月発売予定の電撃ゲームス Vol.9誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

**締切 4月22日 消印有効**

## 1 『ゴッド・オブ・ウォー III』(SCE) PS3



▲圧倒的な映像美と壮大な物語、そして作り込まれたゲームデザインで世界中が注目する超大作『ゴッド・オブ・ウォー III』が3月25日にいよいよ登場！ 累計800万本以上を出荷したシリーズの、期待の最新作を3名様にプレゼントします。

**3名**

## 2 『.hack//Link』(バンダイナムコゲームス) PSP




▲『.hack』シリーズもいよいよ最終章に突入！ 主人公のトキオが歴代の主人公達と協力して「The World」に迫る新たな危機に立ち向かう！ シリーズキャラクターが大量に登場するので、ファンにはたまらない作品です。

**3名**

## 3 『バトルスピリッツ ヒーローズソウル』(バンダイナムコゲームス) PSP



▲トレーディングカードゲーム「バトルスピリッツ」のゲーム化第2弾！ プレイヤーは精霊・スピルによって召喚された冒険者となって、手持ちのカードを使い、「スピリット」と呼ばれるモンスターを召喚して戦う。カードを集める楽しみもあり！

**3名**

## 4 『無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ』(バンダイナムコゲームス) DS



▲小気味よいアクションと、迫力のあるカットインで好評のRPG『無限のフロンティア』の続編がDSで登場！ 完成度が高かった前作の戦闘システムにさらに磨きをかけ、防御面に新たなシステムが導入。より戦闘が奥深いものに！

**3名**

## 5 『プロ野球 ファミスタ DS 2010』(バンダイナムコゲームス) DS




▲野球ゲームの定番シリーズ『ファミスタ』が、2010年度版の最新データとともに、『プロ野球 ファミスタ DS 2010』となって3月25日に登場！ 開幕直後の発売となる本作で、今年のペナントレースの行方を占ってみるのもいいかも？

**3名**

## 6 『クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～』(KONAMI) DS




▲大好評だった前作『クイズマジックアカデミーDS』に、数々の新要素を追加した最新作『クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～』。今回はほかの生徒達と一緒にダンジョンを探検する「ダンジョン攻略」モードが追加されている。

**2名**

## 7 『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』Lサイズ Tシャツ (カプコン)



◀『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』の発売を記念したTシャツを1名様にプレゼント！ なお、カラーは赤、サイズはLサイズ（海外基準）のみとなります。

**1名**

## 8 『一騎当千 XROSS IMPACT』出演声優サイン色紙 (マーベラスエンターテイメント)



◀PSP『一騎当千 XROSS IMPACT』に出演している声優さんのサイン色紙を1名様にプレゼント！ 浅野真澄さん（孫策伯符役）、堀江由衣さん（孫権仲謀役）、小林由美子さん（于吉役）など、そうそうたる顔ぶれのサイン色紙です。

**1名**

## 電撃ゲームスVol.5 プレゼント当選者（敬称略）

**①『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』ポスター**
静岡県 清水嵐子／神奈川県 疋田雄太／東京都 瀬戸徹／長野県 西條匠／福島県 幕田聡

**②『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』ポスター**
長崎県 吉富彩香／栃木県 篠田翔太郎／茨城県 佐藤典

**③『Shadow Walker 影の少年と光の妖精』エコバッグセット**
埼玉県 西尾英樹／福岡県 西村卓／大阪府 細野和正／和歌山県 中山宏俊／愛知県 沢井拓甚／岩手県 戸田秀樹／福島県 松本拓海／青森県 北浦春香／沖縄県 守屋慶吾／奈良県 中田直人

**④『光の4戦士 －ファイナルファンタジー外伝－』光の4戦士・ドラゴンスタンディーPOP**
和歌山県 寺村実紗子

**⑤『FFCC クリスタルベアラー』スタッフTシャツ**
兵庫県 小阪智恵／埼玉県 上坂壱／秋田県 佐々木斉子／福岡県 宇津宮英二／東京都 高橋諭平

**⑥『戦国BASARA3』ポストカードカレンダー**
岩手県 松本慎也／長野県 真関利佳／石川県 中尾章紀／岡山県 山田琴美／島根県 菅田晃

**⑦『LAST RANKER』特製マウスパッド**
北海道 北島裕一／埼玉県 大沼英明／広島県 中野勝幸／栃木県 樋口雅俊／広島県 高尾弘之

**⑧『ぷよぷよ7』**
富山県 上木啓奨／宮城県 佐藤優基／山口県 徳原広実

**⑨『Borderlands』**
熊本県 池田真季子／山形県 高橋憲／新潟県 池田直己

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。
またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。


1億冊突破!!
DENGEKIBUNKO
電撃文庫 3月の新刊
毎月10日発売
TVアニメ絶賛放送中!
お嬢様たちと秘め事いっぱいの最新刊!!
れでぃ×ばと!⑪
上月 司 イラスト/むにゅう 定価:536円
ショッピングにやってきた秋晴は、なぜか朋美とセルニアの下着勝負の審査員になることに!? 相も変わらず受難の彼が選んだ結論とは!?
新聞部一同騒然。ラリーにラブレター?
メグとセロンV
ラリー・ヘップバーンの罠
時雨沢恵一
イラスト/黒星紅白 定価:536円
超お金持ちの子息・美男美女が集まる新聞部。その中の1人、金髪熱血漢・ラリーにラブレターが!? これはまたひと騒動の予感……。
エリオが電波を受信する前のお話。
電波女と青春男④
入間人間
イラスト/ブリキ 定価:599円
宇宙を追っかける少女だったエリオの話とか、リューシさんと前川さんの淡い初恋の話とか、俺のエロ本購入大作戦の話とかが入った短編集、なのです。
科学と魔術、激突。緊迫のロシア編、開幕!
とある魔術の禁書目録⑳
鎌池和馬
イラスト/灰村キヨタカ
定価:641円
激突する学園都市とロシア。暗躍する「神の右席」フィアンマ。そして、それぞれに大切な者を守るために奔走する上条たちは――。
TVアニメ絶好調!
電撃コミックス
とある魔術の禁書目録 外伝
とある科学の超電磁砲
作画/冬川 基 原作/鎌池和馬
キャラクターデザイン/灰村キヨタカ
①～④ 好評発売中 定価:各578円
月刊コミック電撃大王にて連載中
3月の新刊ラインナップ
花×華
岩田洋季 イラスト/涼香 定価:620円
恋敵はお嬢様☆
時田 唯 イラスト/作々 定価:641円
おすすめの新作!!
イラスト/涼香
C³ -シーキューブ- IX
水瀬葉月 イラスト/さそりがため 定価:578円
スイート☆ライン3 オーディション編
有沢まみず イラスト/如月水(RED FLAGSHIP) 定価:599円
"不思議"取り扱います 付喪堂骨董店7
御堂彰彦 イラスト/タケシマサトシ 定価:683円
ご主人様は山猫姫4 辺境若輩英雄編
鷹見一幸 イラスト/春日 歩 定価:641円
烙印の紋章V そして竜は荒野に降り立つ
杉原智則 イラスト/3 定価:620円
白山さんと黒い鞄4
鈴木 鈴 イラスト/ここのか 定価:683円
九罰の悪魔召喚術III
折口良乃 イラスト/戌角 柾 定価:641円
マリッジロワイヤル
日富美信吾
イラスト/西又葵・鈴平ひろ
挿絵/両角潤香 定価:641円
※定価は税込(5%)です。
電撃文庫1億冊突破!! キャンペーン!
応募〆切迫る!!
電撃文庫は、2009年総製作部数が1億冊を突破! そこで、2009年4月から2010年3月までの1年間、超特大キャンペーンを実施中! 現在、第3弾プレゼント応募受付中です!
第3回応募締切
2010年4月10日(土)
※当日消印有効
特賞
3名様 電撃文庫1年分
(2010年6月刊～2011年5月刊)
〈1億冊突破オリジナル押印入り〉
※写真は2008年度の電撃文庫1年分です。
Wチャンス 1,000名様
電撃文庫しおり 10枚組セット
スペシャル賞 100名様
電撃文庫スペシャルかけかえカバー 5枚組セット
キャンペーンの詳細や応募方法はこちら
http://dengekibunko.dengeki.com/1oku/
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
dengekiya 電撃屋
電撃のオンラインショップ リニューアルオープン!!
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

# 話題作CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!! 押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!





ファイナルファンタジーXIV




モンスターハンター フロンティア オンライン




LAST RANKER（ラストランカー）








# バトル、クラス、αテスト…最新情報公開!

専用サイトもオープンし、いよいよαテストの開始も近づいてきた『FFXIV』。今回はそのαテストに向け、知っておきたい最新情報の数々をわかりやすくまとめて紹介!

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

## 最新画面からわかるバトルシステムとは?『FFXIV』の気になる!ポイントを徹底追跡!!

初公開時から大きく進化した、最新のバトル画面がついに公開!! 今回は、このバトル画面の解析や、αテストで選べる9つのクラスの持つアビリティ情報など、本作を待ち望むファンが気になる部分を細かく解析。開発者の方々に答えてもらった最新のQ&Aとあわせて紹介していく。3月11日にβテスター専用サイトがオープンして盛りあがる、βテスト情報にも注目だ!

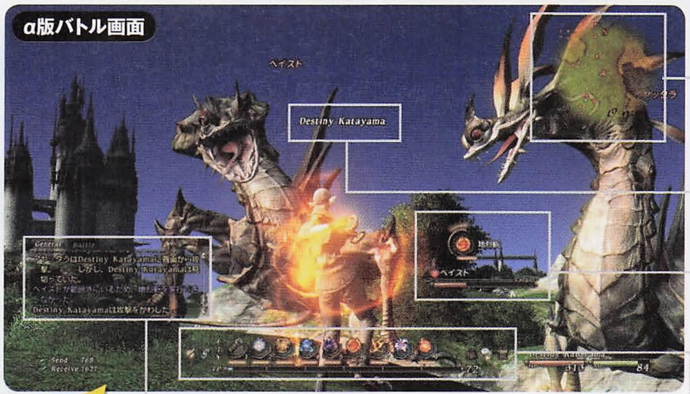
| ファイナルファンタジーXIV | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年発売予定 | 価格未定 | | |
| PS3 | ジャンル | RPG(MMORPG) | 冒険 |
| | メーカー | スクウェア・エニックス | 育成 |
| | 備考 | オンライン専用 | 協力 |
| 2010年発売予定 | 価格未定 | | |
| PC | ジャンル | RPG(MMORPG) | 冒険 |
| | メーカー | スクウェア・エニックス | 育成 |
| | 備考 | オンライン専用 | 協力 |



## Battle 大きく進化した、新たなバトル画面を解析!!

これまでにも何度か紹介してきた戦闘画面だが、今回は、最新バージョン(βテスト版に先駆けて行われるα版)の戦闘画面を公開。この画面を徹底検証していくことで、『FFXIV』の戦闘の秘密に迫っていこう!!

α版バトル画面




以前に公開されたものより、さらなる進化を遂げ、かなり違った印象を受けるバトル画面。公開されたのは左の1枚のみだが、ズラリ並んだアイコン、常に表示可能なミニマップ、ログメッセージなどなど、気になるポイントが山盛りだ。ここでは、そうした気になるポイントをピックアップし、まだまだ謎の多い『FFXI』の戦闘システムについて検証していこう。

### 気になる! ミニマップ

画面の右上にあるのは、周囲の状況を示すミニマップ。『FFXI』では、マップはゲーム画面を切り替えないと確認できなかったが、本作では常に表示させておくことができるようだ。もしかすると、クラスによって表示範囲が変わるなどの細かな違いがあるのかも?

### 気になる! プレイヤーネーム

プレイヤーネームを見ると、半角スペースが間にあることがわかる。これは、『FFXI』ではできなかったこと。『FFXIV』では、どうやら姓と名の2つを設定できるようだ。

### 気になる! 発動中の技と敵の情報




現在使用中のアイコンが目立つ場所にポップアップし、対象の敵のHPなどもその下に表示される。以前のものと比べ、より状況把握が楽になっている。

### 気になる! ログメッセージ




ログメッセージには、「General」と「Battle」という2つのタグがついている。複数のメッセージをそれぞれ別に表示できるようだ。その戦闘メッセージには「背面から攻撃」といった文面もあり、攻撃方向がかなり重要となってきそうなことがわかる。戦闘以外(例えばパーティメンバーなど)のメッセージのみ表示するといったことができるのかは不明だ。なお、ウィンドウの枠がなくなったおかげで、戦闘画面が広く感じるようにもなっている。さらに、こうした表示的な部分はオプションで変更できる可能性が高そうだ。

### バトル Q&A 進化したα版バトル画面の注目ポイントは?

**Q**:ログメッセージ上部にある「General」と「Battle」の違いは何でしょうか?
**A**:「General」はすべてのログ、「Battle」はバトルに関係するログを、フィルタリングして表示する機能です。製品版では、さらに自由にタグを増やして好きなログを表示したり、2枚目のウィンドウを作ったりできるように考えています。
**Q**:画面上に配置される各要素のレイアウト変更はどこまでできますか?
**A**:HP/MPゲージやミニマップ、ログといった常に表示する必要があるものは、自由に配置を変更できます。
**Q**:Target(ペイスト)の横にある赤いマークは何を表していますか?
**A**:敵パーティの強さです。『FFXI』で敵を「調べる」とき、ログに出る表示と同じものですが、今回のバトルは複数の敵(パーティ単位)と戦うケースが多いので、「パーティの強さ」で比較して表示を出しています。

### 気になる! アイコン




バトルでは、画面下のアクションメニューに使いたいアビリティなどをセット。戦闘中にこのアイコンを選ぶと、アクションゲージが伸び、MAXになると発動可能に。アイコンは以前より大きくなり、TPのゲージも下に表示されるようになった。

**その他のアイコン**

①**モードボタン**……武器を収めている通常状態「パッシブ」と武器を構えている戦闘状態「アクティブ」のモード切り替えが行える。
②**バトルレジメン・ボタン**……「多人数複合技」(『FFXI』における「連携」のようなもの)を使用する戦闘モードに切り替える。
③**アイテムリスト表示ボタン**……所持アイテムのリストを出して、アイテムを使用する。
④**エモートリスト表示ボタン**……「/bye」などの感情表現をリストで表示して選ぶことが可能。
⑤**メインメニュー表示ボタン**……装備画面などを呼び出すためのメインメニューを開く。

  ※上記のバトル画面のユーザーインターフェースはまだ今後変更予定のものです。



# Class

## 冒険者が自由に選択できる、多彩なクラス

クラスとは、『FFXI』でのジョブに相当する要素で、これにより戦闘での役割や、成長の仕方が変化する。そのクラスは多数登場するが、ここではαテスト版で選択できる、9つのクラスについて解説していく。

PS3
PC

『FFXIV』でのクラスは、まずファイター、ソーサラー、ギャザラー、クラフターという、4つの「ソサエティ（職能団）」に分けられる。そしてそれぞれが、武器や道具で分類されたクラスに細分化されているのだ。そのクラスの種類は、戦闘が得意なものから生産を得意とするものまで、とにかく多彩。そうしたなかから、αテストで選択できる9種類のクラスに関し、アビリティなどのデータを紹介。そこから、どのようなクラスになるかを予想していこう!!

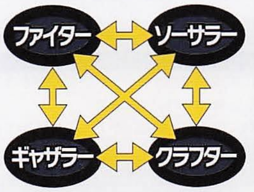
### 今回予想するのはこの2人!

**ジンジャークッキー P**
何度かの転生を経てついにスイーツになり下がった何かの団長。しゃべれるの!?

**スーパードクター O**
勘で診療する無許可医。病名だけでなく、クラスごとの戦い方まで診断するという。

### クラスを自由に変えられるアーマリーシステムをおさらい!!

アーマリーシステムとは、武器を持ちかえるだけでクラスを変更できる、いわゆるジョブチェンジシステムだ。戦闘中以外なら、いつでも変更可能なので、状況にあわせて自由に切り替えることができる。また防具に関しては、事前に設定しておいた組み合わせに、自動的に着替えられるような仕組みを導入する予定のようだ。




**ポイント**
- 武器の種類を替えるとクラスが変わる
- 戦闘中以外ならいつでも変更可能
- それぞれ攻撃範囲やバトルの役割が異なる




### クラスQ&A クラスに関する素朴な疑問を解決!

**Q**：これまで発表されてきた武器（クラス）には『FFXI』でも登場していた両手剣・両手鎌といった武器がありませんが、『FFXIV』にも登場しますか？　また、登場する場合、それらの武器はどのクラスに含まれますか？

**A**：どのタイミングになるかはお答えしかねますが、いつかきっと登場するでしょう。どのクラスとリンクするのかは、それまでのお楽しみとさせてください。

**Q**：冒険先でいつでもクラスをチェンジ可能ということですが、チェンジ可能なクラスになんらかの制限はありますか？

**A**：現在のところ、制限はありませんが、今後、設ける可能性はあります。

**Q**：戦闘中もクラスチェンジできますか？

**A**：本作では、移動しつつHP回復もできる「パッシブモード」と、武器を構えた「アクティブモード」が存在します。プレイヤーが「パッシブモード」で、かつ非戦闘状態のときのみクラスチェンジ可能です。

**Q**：その2つのモードは自由に切り替えられるのでしょうか？

**A**：はい。好きな場所で切り替えられるようになっています。

## 判明済みの9クラスのアビリティ&ウェポンスキルを公開!!

### ファイター　攻守自在のディフェンダー　剣術士

短剣から長剣、直剣から曲刀と、斬撃を主体にする「佩剣」を主な武器にする近接ファイター。盾を持てば仲間を守る重戦士、片手を空ければ攻撃主体の軽戦士と、状況にあわせ臨機応変に役割を切り替えることができる。突く、斬る、投げると、攻撃の幅も広い。




**クラスチェック!!**

攻撃と守りの両方を得意とする近接攻撃のスペシャリストだ。「斬撃」と「刺突」の2つの攻撃体系を持つので、多彩な装備や敵に対応できそうだな。さらに攻撃だけでなく、盾の扱いにも長けていて、敵の注意を引きつけるアビリティまで持っている。まさに攻めてよし、守ってよしの、万能型ファイターだ。ちょうど戦士とナイトを合わせたような、ハイブリッドなクラスになりそうだな！　（O）

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 剣の喝采 | 剣の切っ先を振り、敵に挑戦する（敵の注目を集める） |
| カバー | 背後の味方を護る（背後にいる仲間のダメージを肩代わりする） |
| ランパート | 剣による防御に注力する（物理防御と魔法防御を向上させる） |
| プレシジョン | 足を踏ん張り、剣による攻撃に注力する（回避を捨て、代わりに命中を向上させる） |
| イージスブーン | 盾に隠れつつ、自らの回復を図る（盾でガードした際、ダメージをHPに変換する） |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ファランクス | 盾の後ろから剣を繰り出す（盾でガードした直後に放つと、斬撃を加え、敵を怒らせる） |
| レッドロータス | 炎を宿した剣で斬りつける（敵に火撃を与える） |
| シールドバッシュ | 盾で殴りつける（敵に打撃を加え、かつ詠唱を中断させる） |
| スピンストローク | フェイントをかけつつ、剣で斬りつける（敵に斬撃を加え、かつ自分が狙われていなければ、さらに追加ダメージを与える） |
| サークルスラッシュ | 周囲を剣で薙ぎ払う（周囲にいる敵に斬撃を加える） |

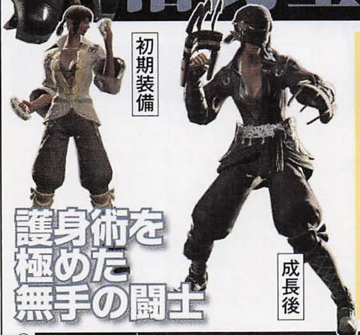
**気になる!**

**カバー**　これは発動後、一定時間位置条件を満たしていれば効果が発生する。『FFXI』での「かばう」と同じようだ。

**ファランクス**　『FFXI』ではダメージカットの魔法だったが、本作ではウェポンスキルとして登場。敵を怒らせる効果があるようだ。

### ファイター　無手のパニッシャー　格闘士

鍛え抜かれた拳を武器に、伝統的な護身術で戦う近接ファイター。「闘器」と呼ばれる武器を装備することで、その破壊力はさらに強力なものとなる。素早く敵の懐に潜り込めるかが重要となるため、相手の注意をそらす目的で投輪チャクラムを携帯する者もいる。




**クラスチェック!!**

攻撃的な「オフェンス」と、防御的な「ディフェンス」という、2つのスタンスを使い分けるクラスだ。これはコマンド選択時のエフェクトゲージの位置によって、どちらかが決定される、格闘士の特性のようだ。パーティ構成や戦況に応じて、戦法を変更できるようだぞ。また、使用アビリティを見る限り、意外にも機動性を生かした、トリッキーな技が得意のようだな。　（O）

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 口笛 | 口笛を吹き、敵の注意を引きつける（敵の注目を集める） |
| ブラインドサイド | 敵の背後をとる（背後からの攻撃に成功した際、大ダメージを与える） |
| チャクラ | 丹田に力を入れる（TPを削り、自分のHPを回復する） |
| 盗む | 所持品をかすめる（敵の所持品をかすめとる） |
| フェザーステップ | ゆらりとした歩法に変える（1回だけ、回避力を飛躍的に向上させる） |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ジャーリングストライク | 敵の攻撃に合わせ、関節を痛打する（攻撃を回避した直後に放つと、打撃を加えて敵の動きを封じ、怒らせる） |
| 貫手 | 弱点を突く（敵に刺突を加える。また連続して放てば、攻撃がクリティカルになりやすくなる） |
| ヘイメーカー | 攻撃をかわしつつ、拳を叩き込む（攻撃を回避した直後に放つと、敵に強力な打撃を加える） |
| タックル | タックルする（敵に高速接近し、打撃を加える） |
| 地烈斬 | 地表を伝う衝撃波を走らせる（遠距離に届く土撃を加える。ただし空中の敵には無効） |

**気になる!**

**ブラインドサイド**　敵の背後をとり、大ダメージを与えるという、不意打ちのようなアビリティだ。

**タックル**　ただの攻撃ではなく、現在の位置から助走し、体当たりを行う。その助走距離によって、ダメージが変わるようだ。

## ファイター
### 変幻のストライカー 槍術士

敵の攻撃範囲の外から攻撃できる、長いリーチを持った「長槍」を主な武器にするファイター。現在は多彩な形式の槍が存在しており、武器の選択によっては、斬撃や打撃といった攻撃も可能となる。また、遠距離戦用に投擲槍ジャベリンも携帯する。




### レンジを生かして戦うタクティカルな槍使い

**クラスチェック!!**

槍の長いリーチを生かして、中距離から攻撃を行えるクラスだ。比較的安全な位置から戦えるので、安定した攻撃を繰り出せる点が特徴だ。また、ただ攻撃するだけでなく、敵の注意をそらしたり、仲間の攻撃を間接的に支援したりといった、サポート的なアビリティも多く使えるようだな。行動の幅はかなり広いようなので、戦術的な戦いを行いたいという人に向いているかもしれん。(O)

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 鼓舞 | 槍旗を掲げ、士気を鼓舞する(パーティメンバーが目標を攻撃した際にTPを与える) |
| フェロシティ | 全力で槍を突き出す(HPを削り、次の一撃で大ダメージを与える) |
| 気合 | 自身に活を入れる(HPを削り、TPを増加させる) |
| コルーション | 仲間の影から槍を突き出す(敵の注目を仲間に集めつつ、その奥から攻撃を繰り出す) |
| 竜剣 | 槍を巧みに操り、敵を翻弄する(槍で敵の回避力を下げつつ、HPを吸収する) |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| オーバーラン | 槍を構えて突進する(敵が自分を感知していない時に放つと、高速接近して刺突を加え、自分のTPを向上させる) |
| フェイント | フェイント後に、狙い済ました一突きを放つ(敵に攻撃を回避された直後に放つと、必ずヒットする刺突攻撃となる) |
| 足払い | 低い姿勢で、槍で打ち払う(自分の前方、扇状の範囲にいる敵の足に打撃を加え、動きを封じる。ただし、空を飛ぶ敵には無効) |
| ムーンライズ | 槍で突き斬る(斬撃を加え、敵のTP上昇を抑制する) |
| スキュアー | 渾身の一突きを放ち、敵を怯ませる(狙った敵と、その間にいる敵すべてに刺突を加える。地上の敵は動きが鈍くなる) |

**気になる!**

**気合** ある程度TPを調整できるのは、戦略上重要となりそう。「鼓舞」も含め、TP関係のエキスパートになる!?

**竜剣** 槍といえば竜騎士。竜騎士といえば「竜剣」……だが、本作ではHP吸収技。飛竜をペットにすることはできない!?

## ファイター
### 戦慄のデストロイヤー 斧術士

海賊が敵船の破壊や強襲上陸などの際に用いる大型武器「大斧」を、主な武器とするファイター。防御のことは一切考えず、巨大な斧頭を相手に叩き込み、敵の盾を破壊したり、衝撃で昏倒させたりと、とにかくパワフルで力強い攻撃を得意とする。




### 切り札となる圧倒的パワフルアタッカー

**クラスチェック!!**

力を溜めることで、戦況をひっくり返すような強力な技を使うこともできるようだよ。しかも力を溜めると、通常攻撃を範囲攻撃化できるんだって。でもそのぶん、一撃を繰り出す間合いやタイミングを見極めることが重要になってきそうだね。ちなみに力で攻めるイメージが強いけど、フランキスカという、投斧を使っての遠距離攻撃もできるみたいだよ。(P)

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ブラッドバス | 返り血で戦意を高める(次の一撃で敵に与えたダメージを自分のHPに加える) |
| 力攻め | 斧重量を乗せて、振り下ろす(クリティカルの確率を高める) |
| ディフェンダー | 斧での防御に努める(攻撃を捨て、物理防御を高める) |
| ディスオリエント | 斧で砂を巻き上げる(敵の回避力を下げる) |
| 不屈の行軍 | 地面を踏みしめながら行進する(拘束魔法を受けても、ゆっくりとだが動くことができる) |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| スカルサンダー | 斧で頭部を強打し、中枢を振動させる(敵に斬撃を加え、かつ後に遺るダメージを残す。また力をためると、範囲が拡大する) |
| 丸太割り | 大木をも両断する、斬撃を放つ(敵に斬撃を加える。特に植物系の敵に有効) |
| フラクチャー | 敵の攻撃を捕殺し、大振りな攻撃を封じる(攻撃を受け流した直後に放つと、敵に打撃を加え、かつウェポンスキルを封じる) |
| ブランディッシュ | 周囲を斧で一閃する(周囲にいる敵に斬撃を加える) |
| アイアンテンペスト | 旋風のように斧を唸らせる(自身を中心にドーナツ状の範囲にいる敵に、風撃を与える) |

**気になる!**

**ディフェンダー** 攻撃を捨てるとあるが、一応通常攻撃はできるようだ。これを使えば、盾役としても活躍できる!?

**ブランディッシュ** 代表的な攻撃技。同じく攻撃技の「アイアンテンペスト」とは、ダメージ、属性、範囲などに違いがあるようだ。

## ファイター
### 疾風のアタッカー 弓術士

遠距離から狙撃できる「弓矢」を武器とするファイター。エレゼンの弓兵が得意とした長弓術と、ミコッテの猟人伝統の短弓術のほか、投石を得手とする者もいる。異なる特性の矢を敵によって使い分けることも可能で、ときには戦術的な判断も要求される。




### 遠方からチャンスを狙うスナイパー

**クラスチェック!!**

武器によって適正な距離があるようなので、射掛けるのに有利になるポジションや距離を、的確に把握する必要がありそうだよ。また、接近戦はとても苦手みたいだね。1つの場所にとどまらず、移動しながら常にベストなポジションをキープしていくことが重要となりそう。遠くにいると戦況を把握しやすいので、パーティに指示を出す先導役としても有効かもしれないよ。(P)

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| リプレニッシュ | 持てるだけの矢をつがえる(複数の矢を同時に発射する) |
| カメレオン | 呼吸を整え、息を殺す(自分の気配を消す) |
| ストライド | 大股にすたすたと歩く(短時間、高速移動する) |
| リトリーヴァル | 狐矢を拾う(HPを削って、矢を拾い集める) |
| ホークアイ | 鷹の如く目を凝らす(次の射撃の命中精度を高める) |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 影縫い | 敵の影法師を狙い撃ち、動きを制する(敵の足を封じる) |
| ワイドボレー | 矢の雨を降らせる(目標とする敵と、その周囲の敵に射撃を加える) |
| クイックノック | 複数の矢を連続して放つ(複数本の矢を次々につがえ、前方扇状の範囲の敵に射撃を加える) |
| 羽羽矢 | 心を無にして一矢を放つ(敵に射撃を加え、強化魔法を打ち消す) |
| シュリーカー | 唸りを上げる一矢を放つ(敵に射撃を加え、逃走させる) |

**気になる!**

**リトリーヴァル** 狐矢とは、誰か、あるいは自分が射て地面に落ちている流れ矢のこと。残念ながら、狐矢の性能は最低クラスのようだ。

**クイックノック** 複数の矢を使った範囲攻撃。ほかにも「ワイルドボレー」など範囲攻撃が多いのが特徴。そのぶん矢の消費も激しい!?

## ソーサラー
### 荘厳なるスピリチュアリスト 幻術士

属性の影響が強い、幻術と呼ばれる魔法を操るソーサラー。自然木から作り出された杖状の魔器「幻具」を装備し、それを依代(よりしろ)に元素を魔法に変換する。彼らの総本山は、森の木々の囁き声が集まるといわれるグリダニアの碩老樹瞑想窟にあるという。




### 戦局によって役割を変える、パーティの支援役

**クラスチェック!!**

いわゆるマジックキャスターだな。アビリティやウェポンスキルを見るとわかるように、攻撃魔法、回復魔法、強化魔法と、あらゆる魔法を使いこなすことができる。味方と敵それぞれの状況、各々の属性を意識しつつ、回復役と攻撃役を切り替えながら活躍することができるようだ。『FFXI』の赤魔道士というよりも、どんな魔法でも扱える魔法のスペシャリスト的なクラスになりそうだ。(O)

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 幽遠 | 浪々と呪文を絶唱する(時間をかけて詠唱し、魔法威力を高める) |
| トランスチャント | 呪文を熱唱する(何があっても、詠唱を中断されない) |
| スピリットバインド | ひそひそ声で呪文を詠唱する(自らを拘束して、MPの消費を抑える) |
| ローミングソウル | ハミングで呪文を低唱する(歩きながら、魔法を詠唱する) |
| パージ | 無辺に念いを馳せる(仲間や敵の属性を平均化する) |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ファイア | 範囲内の敵に火撃ダメージを与える |
| ケアル | 範囲内のパーティメンバーのHPを回復する |
| プロテス | 範囲内のパーティメンバーの物理防御を高める |
| ショックスパイク | 自分の周囲に帯雷層を形成。敵の攻撃を受けると自動的に反撃し、しびれさせる |
| フロスト | 範囲内の敵に連続して氷撃ダメージを与える |

**気になる!**

**ファイア** ほとんどの魔法には範囲効果があり、そこに敵を集めるようにして使うのが基本となるようだ。

**プロテス** 味方にかける防御魔法も、基本的には範囲がある。プロテスも複数のパーティメンバーにかけられるようだ。

## ソーサラー 苛烈なるファンタジスト 呪術士

幻術よりも破壊的性格の強い魔法、呪術を得意とするソーサラー。己の本性を内観することで、心の内に秘める力を操る。念珠を嵌め込んだ笏状の魔器「呪具」を携帯し、それを注力点として精神を魔法に変換する。ウルダハの二大礼拝堂をその総本山とする。




### クラスチェック!!

幅広い魔法を扱える幻術士と違い、攻撃系の効果に偏った魔道士のようだな。全クラスのなかでも最大の攻撃力を誇るようだ。ほかにも敵に呪いをかけて弱体化したり、逆に味方を強化したりといった、戦闘支援の魔法も使えるみたいだな。幻術師より戦術の幅が狭まるぶん、攻撃面においては相当な能力を期待できそうだ。ちなみにTPを消費するような、強力な魔法もあるようだぞ。(O)

◎アビリティ

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 血の儀礼 | 心血を注ぎ、呪文を高唱する(HPを削って魔法威力を高める) |
| 荊棘(いばら) | 痛覚を敵と共有する(自分が受けたダメージを、与えた者にそのまま返す) |
| ダークシール | 精神を集中させる(魔法の命中精度を高める) |
| イニシエーション | 意気を仲間と共有する(自分にかかっている魔法効果を仲間と共有する) |
| パラダイムシフト | 語りかけるように呪文を詠唱する(魔法の有効距離を縮める代わりに、効果範囲を広げる) |

◎ウェポンスキル

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ドレイン | 範囲内の敵のHPを吸収する |
| グラビデ | 範囲内の敵の足を遅くする |
| サクリファ | 自分のHPを犠牲にして、味方のHPを回復する |
| サイフォマッジ | 行動不能の敵からMPを吸収する |
| アブゾアキュル | 敵の命中を吸収し、自分の命中精度を高める |

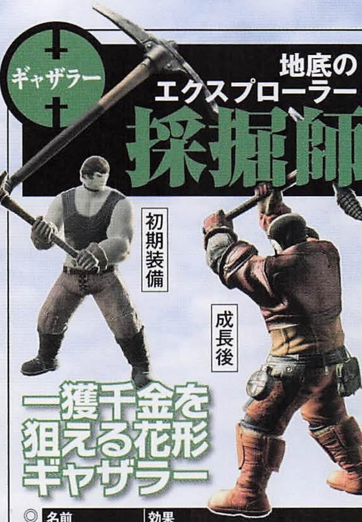
**気になる!**

**グラビデ** 『FFXI』でもおなじみ、足を遅くする魔法。強敵との戦いでは必須になりそう。回避率ダウンの効果もあるようだ。

**サイフォマッジ** 倒した敵に介入できるというのは『FFXI』にはなかった要素。ただし、もともとMPのない敵には無効のようだ。

## ギャザラー 地底のエクスプローラー 採掘師

「ピック(つるはし)」を主な道具とするクラスで、鉱石や化石の採掘、石材の切り出しなど、岩石に関する、あらゆる仕事に精通する。主な取引相手は鍛冶師や彫金師で、ウルダハ発祥の鉱業技術を習熟しているため、鉱脈探査や土木作業など、その仕事の幅は広い。




### クラスチェック!!

採掘や採集を行える、ギャザラーに属するクラスだ。戦闘はあまり得意ではないが、鉱物に関する知識を生かし、鉱物系の敵を弱体することができるようだ。また、フィールドやダンジョンを旅していると、パーティに副収入をもたらすことができるという能力を持っている。採掘師がパーティに多ければ多いほど、その恩恵が大きくなれば、パーティでの需要も高くなりそうでいいんだがな。(O)

◎採集物

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| 銅鉱 | 銅を含有する鉱石 |
| 銀鉱 | 銀を含有する鉱石 |
| 硝石 | 半透明の結晶体。火薬や硝子、染料の原料 |
| 珪砂 | 石英粒からなる白色砂 |
| リトルワーム | 地中に生息する小さな環虫 |

**気になる!**

**リトルワーム** 地中に生息する小さな環虫。鉱物だけでなく、こんなものも採掘できる。これはやはり釣りの餌になるのだろうか。

### その他のギャザラーはどうなる?

ほかにも、ギャザラーとしては、園芸師と漁師の2つが発表されている。これは『FFXI』でいう、採取と釣りを得意とするクラスになると予想できる。となると、ほかにも木材などを伐採する"木こり"のようなクラスもあってもよさそうだ。このあたりは『FFXI』から想像できるものばかりだが、まったく未知のクラスにも期待。栽培やチョコボ育成といった要素がクラス化される可能性もある!?

## クラフター 鋼鉄のアーティスト 鍛冶師

いろいろな物を作り出すクラフターに属するクラスで、鉄を加工し、道具や武器を生み出す金属のエキスパート。「クロスペインハンマー(十字鉄鎚)」を主道具としている。工房やキャンプ地など、時と場所を選ばず商売をすることができる。




### クラスチェック!!

採掘師と同様、戦闘はあまり得意じゃないみたいだね。でも、金属に関する知識で、金属系の敵を弱体することができるみたい。金属系の敵ってどんなのだろうね。それから、敵を倒したとき、金属系の戦利品を発見できるうえ、仲間の武器に目配りし、戦場でも常にベストコンディションに保つことができるんだって。パーティに1人は欲しいクラスだよね。(P)

◎製作物

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ソードガード | 剣の鉄製鍔。材料:アイアンインゴット |
| スパタ | 青銅製の旧式騎兵剣。材料:スパタブレード、ソードグリップ、ソードガード、ポンメル |
| ピック | 青銅のつるはし。材料:ピックヘッド、ピックポール、グリップストラップ |
| スパイクドラブリュス | 強襲用に改造されたラブリュス。材料:ラブリュス、ブロンズインゴット |
| ハルバード | 鉄の槍斧。材料:ハルバードヘッド、スピアシャフト、ハルバードバット、スピアソケット、グリップストラップ |

**気になる!**

**スパタ** 『FFXI』でもお世話になった青銅製の旧式騎兵剣。剣術士用だが、お手軽そうなので序盤で需要が高いかも!?

### その他のクラフターはどうなる?

鍛冶師のほかに発表されているクラフターは、調理師、裁縫師、革細工師、錬金術師。それぞれ『FFXI』での合成に対応しており、ほかにも、彫金師や骨細工師などがあると思われる。各クラフターは特定の敵を弱体したり、戦利品を増やしたりといった特性を持っていそうだ。パーティにいれば、確実に何らかの恩恵を期待できるはず。ただ、一応戦闘はできるようだが、戦うこと自体は苦手そうだ。

## 緊急TOPIC 3月11日、ついにβテスター専用サイトがオープン!

当選者のみがアクセスできる専用サイトもオープンし、βテストに関する具体的な内容が徐々にわかり始めた。βテスト前にαテストが行われることも明らかになっており、当選者には3月から順次連絡が行くことになっている。対応機種は、αテストはWindows版のみ、βテストについては時期も含め、現状未定とのこと。また、α・βテストは、キャラメイクの選択肢が製品版よりかなり少なめ、スタート国は1つ、選べるクラスは9つの状態で開始となるようだ。詳しくは、下記アドレスから公式サイト(当選者はβテスター専用サイト)をチェック!

**公式サイトアドレス** http://jp.finalfantasyxiv.com/

## βテストに関するQ&A

**Q**:βテストのキャラ名などを製品版に引き継ぐ予定はありますか?
**A**:その予定ですが、正式サービスではワールド数が変わるため、移動先の正式ワールドに同姓同名がいた場合、改名のルール決めが必要になると思われます。
**Q**:βテストはPS3版、Windows版ともに同じワールドでプレイできますか?
**A**:特に分ける予定はありませんが、βテスト中は開始時期によって、ワールドごとにプラットホームの偏りが出る場合もあるかもしれません。ただ、原則的には『FFXI』同様、1つのアカウントでどちらの環境からでもログインできるようにする予定です。
**Q**:βテストに関して、言語別のワールドは予定していますか? また、定型文辞書のようなものはβテストの段階でありますか?
**A**:言語別のワールドと定型文辞書の実装時期については現状未定です。ちなみにαテストでは、日米欧でテスト時間を分けています。



### 冒険の時はもうすぐ!!

◀先行αテストはまもなく行われるが、βテストへの応募は現在も受け付け中。気になる人は、公式サイトを見逃さないように! エオルゼアで活躍できる日は……近い!!





謎のモンスター
デュラガウア
襲来!

# 『モンスターハンター フロンティア オンライン』Xbox 360版の発売&プレイ開始が6月24日に決定!!

ハンター人口150万人を突破したPC版オンラインゲーム『モンスターハンター フロンティア オンライン（以下、MHF）』がXbox 360に登場！　現在までの情報を一挙総ざらい！

MONSTER HUNTER FRONTIER
モンスターハンター フロンティア オンライン

| モンスターハンター フロンティア オンライン | | |
|---|---|---|
| 2010年6月24日発売 | ¥6,090(税込)　※:1(P.187下部参照) | |
| Xbox 360 ジャンル | ACT(ハンティングアクション) | ACT |
| メーカー | カプコン | 協力 |
| 備考 | プレイ人数:オンライン専用(クエストの同時参加は1～4人) | |

## 最新バージョンの情報をお届け!!

いよいよXbox 360版スタートまでのスケジュールが決定！『MHF』はプレイヤーがハンターとなり、オンライン上の仲間とともにモンスターを狩猟するハンティングアクションゲーム。狩猟で持ち帰った素材で武器や防具を生産・強化すれば、より強力なモンスターの狩猟が可能になる。Xbox 360版はPC版から独立した専用の新サーバーにて一斉にスタートするので、初めて『MHF』をプレイする人にはもってこいの環境だ。そこで今回は、Xbox 360版でのハンターライフに備え、ハンターが集まる広場や最新モンスターなど、あらゆる情報を紹介しよう!!

## 発売&プレイ開始までの流れをCHECK!

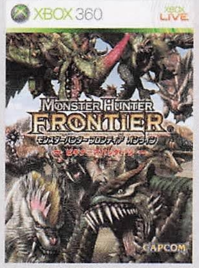
**2月26日 パッケージ予約開始** ▶ 『MHF』をプレイするのに必須な「ビギナーズパッケージ」はすでに予約可能。

**5月中旬 クローズドβテスト(CBT)実施** ▶ ユーザー参加型のテスト。CBTでは、正式サービス前に先行プレイが可能！

**6月24日 パッケージ発売** ▶ 発売日から2週間は、購入者を対象としたオープンβテスト。その間は無料！

**7月7日 正式サービススタート!** 有料の正式サービス開始。オープンβテストでのデータを引き継ぎ可能。

## パッケージを購入するとオープンβテストに参加可能!




『ビギナーズパッケージ』には、オープンβテストに参加できる以外にも多くの特典がついてくる。パッケージ特典のイベントコードをゲーム内で入力して、右のリストにある豪華特典を手に入れよう！
このコード（特典14以外）はPC版でも登録可能だ。

**初回特典**
**ワイヴェンボルト**



初回特典は、砲撃も可能な槍、ガンランス。詳細は『MHF』公式サイトでチェック！

### 豪華14大特典内容

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | フレイムベヨネット（片手剣） | 2 | アクオンベヨネット（片手剣） | 3 | スパークメイス（ハンマー） |
| 4 | ドレイクメイス（ハンマー） | 5 | ヒートストック・ブレイズストック・フレアストック（ライトボウガン） | 6 | リップルストック・スヴェルストック・ローグストック（ライトボウガン） |
| 7 | 美味しそうな服（マイトレプーギー服） | 8 | スキルカフPセット（2セット） | 9 | ファランシリーズ（剣士タイプ防具） |
| 10 | ファランシリーズ（ガンナータイプ防具） | 11 | マイトレポイント 30P | 12 | 便利アイテムセット【入門】 |
| 13 | 便利アイテムセット【達人】 | 14 | ハンターライフコース1ヵ月ご利用コード& Xbox LIVE 1ヵ月 ゴールド メンバーシップ | | |






**特典はこんなトコロにも!!**

PC版『MHF』は、これまでにもアップデートごとに特典つきのパッケージ発売をしてきた。さらに、さまざまなメーカーとのコラボレーションが盛んなのも特徴だ。Xbox 360版では、パッケージ発売日に合わせて、『MHF』推奨キーボード「マイクロソフト ワイヤード キーボード 600 モンスターハンター フロンティア オンライン スペシャル エディション」が¥1,050(税込)で発売決定。特典は太刀のウォームセイバー。



# 『MHF』の世界 1

# メゼポルタ広場

## さまざまなハンターが集結！

PC版では毎日大多数のハンター達がログインし、狩猟に明け暮れている。メゼポルタ広場は、そんなハンター達の出会いの場だ。ここからは、この広場の詳細をキュートなガイド娘たちとともに紹介。







◀腕前や目的別の3つの区があり、さらに季節ごとにワールドが存在する。特定の季節に出るモンスターを狩猟したいときは移動しよう。

## 娯楽いっぱいの西区

さまざまな施設が軒を連ねる西区には、釣堀や美容室など遊び要素がいっぱい！ パッケージ特典やイベントアイテムを交換する施設もこの西区にある。



▲夜になれば焚き木に火が灯り、狩猟から帰ったハンター達の語らう姿が。




▲西区には釣堀がある。みんなでルールを設定して数を競うのもアリ！




▲美容室では、ハンターの髪型や髪の色をチェンジすることができる。




▲『MHF』のモンスター達がマトになった射的ゲーム。制限時間内により多くのマトを倒そう。スコアは景品と交換可能。

## 狩りの拠点となる中央区

ランドに入ると到着するのがこのメゼポルタ広場。PC版では多くのハンター達で賑わい、クエストメンバーの募集チャットもさかんにやりとりが行われている。



◀中心部を囲むように位置するカウンターで、さまざまなクエストを受注できる。左奥にある食材屋や総合ショップは、狩りの前の準備をする際に便利。なお、クエストへの出発口は奥にある。






▲壁面に設置された巨大な垂れ幕は、狩人祭など定期開催イベント時に変化する。



◀広場の入口に立つ「教官見習ネコ」が施設を案内。



▲中央区の奥に、クエストへの出発口がある。クエスト受注後はここから出発だ。




▶総合ショップと食材屋。クエストへの準備を整えよう。

## 仲間と集う東区

大きなモニュメントが特徴の東区。ここには猟団の受付があり、猟団の作成や、加入などが可能。奥にある道は、狩人キャンプや猟団部屋へ通じている。




▲名物のモニュメントは実際の季節に合わせて変化するようになっている。







▲いかにボタンを早く連打するかで勝敗が決まる腕ずもう。ちょっとした余興だが、意外と白熱することも……？

## 猟団に入ろう！

猟団とは複数のハンター達と組むチームのこと。ワールドが違っていても、専用チャットでいつでも会話ができるのが魅力だ。猟団にはランクが設けられ、条件を満たすと定員や施設が拡張されていく。



▲猟団員のみが入れる猟団部屋。こちらも猟団ランクが上がるにつれ、より広く豪華になっていく。

## 大衆酒場

求人区のみで使用できる施設。大衆酒場の定員は、クエスト受注の定員と同じ4名なので、同じ目的のハンターや友達同士でクエストを繰り返す場所として重宝する。ここでしか受けられないクエストもあるようだ。



▲西側と東側にはそれぞれカウンターがあり、ここでさまざまなクエストを受けられる。



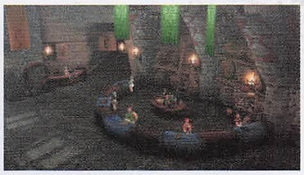
▲奥には階段らしきものが。クエスト出発口はもちろん、マイハウスへと続く入口もある。



▲大衆酒場は、薄暗い階段を降りた先にある。施設もひととおり揃っている。



▲西側にあるカウンターには、クエスト受付が設置されている。奥に見えるのは食材屋？



▲東側は、フリークエストや演習クエストなどの受付。奥には武具工房への入口も見える。




※:1『モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ』(ハンターライフコース1カ月ご利用コード付き)。プレイ開始して2カ月目以降は、月額1,400円(税込)以上が必要となります。プレイ料金やその他サービス内容についてご不明な点はXbox 360版プロモーションサイトをご覧ください。

# 『MHF』の世界② クエスト

## PC版でのクエストを大紹介！

ここでは、PC版『MHF』に存在するバリエーション豊かなクエストの数々を紹介。『MHF』ならではのクエストに注目してほしい。これらすべてのクエストに挑戦するだけでもやりごたえは十分だ。

### ハンターの熟練度を表すハンターランク（HR）

ハンターランク（HR）は、ハンターの熟練度を表す。クエスト終了後にハンターランクポイントが上昇し、一定値でランクアップ。HRが上がると受注できるクエストが増える。

| | |
|---|---|
| HR1～30 | 下位クエスト |
| HR31～99 | 上位クエスト |
| HR100～ | 変種・剛種クエスト |

## 基本クエスト

ギルド関係者から受けられるスタンダードなクエスト。HRや季節によってリスト内容が変化するクエストもある。

### はじめてのクエスト

新人ハンターのための初心者用クエスト。クエストにおける基本操作や、クエストクリアまでの一連の流れをこのクエストで学べる。このクエストは駆け出しハンターが集う狩人キャンプでも受注可能だ。




◀受注HRの低い狩猟クエストも充実している。

### ハンターズクエスト

HRやフィールドごとに分類されたスタンダードなクエスト。目的に合わせて多くのモンスターを狩猟し武器・防具の充実を図りつつ、ハンターとしての腕を磨こう。



▲強いモンスターも、仲間と協力すれば討伐できる。その達成感が『MHF』の醍醐味。



▶HRを上げていけば、カウンターで受注できるハンターズクエストも増えていく。

## 期間限定クエスト

毎週更新・配信されるクエストをはじめ、お正月やひな祭りなど季節にちなんだイベントクエストも配信。

### 剛種クエスト

HR100以上の凄腕ハンター向けクエストで、受注するには「剛種チケット」が必要。登場するモンスターは驚異的な強さを誇るが、そのぶん入手できる報酬素材は大変貴重だ。

### 古龍クエスト

存在自体が災害と恐れられる伝説のモンスター「古龍」を狩猟するクエスト。フィールドでの狩猟以外に、襲ってきた古龍種から街や砦を防衛するクエストも存在する。

### スペシャルクエスト

モンスターの外見が同じだと思って油断していると、通常のクエストとは比べものにならない強さのモンスターが登場する。そのぶん、報酬もスペシャルなものになっているらしい。

### イベントクエスト

難易度は高くないので、駆け出しハンターから熟練ハンターまで、協力して楽しめる。実際の季節にちなんだ武器・防具が手に入るクエストが配信されることも。男女ペアで協力する場合もあり、配信時は募集チャットでにぎわう。

## その他のクエスト

普段の狩猟クエストとは少し違ったものも多く存在する。

### 公式狩猟試験

HRのキャップを開放するためのクエスト。ハンターの誰しもが経験するクエストなので、気軽に手伝いを頼もう。

### VS. クエスト

2つのパーティーが同じクエストを受注してクリアタイムを競うクエスト。戦歴は個人ステータスに記録される。

### 公式狩猟大会

ハンターズギルド主催のタイムアタッククエスト。記録がランキングに登録され、上位入賞者には賞品が授与される。

### 狩人道場

用意された装備とアイテムでクリアを目指すクエスト。普段から使い慣れた武器・防具ではないため、腕が試される。

### 勝ち組クエスト

特定のイベントで勝利した組のみが受けられる。クリア時に入手した報酬で、狩人祭限定の武器・防具が生産可能に。




▲報酬は劣るが、負け組クエストも存在する。

### 大闘技会

捕獲して飼育したモンスターと、ほかのハンターが捕獲したモンスターを対決させるクエスト。育成・強化することも可能。




▲ハンターが直接相手モンスターに攻撃もできる。

## 強力な剛種武器を手に入れろ！

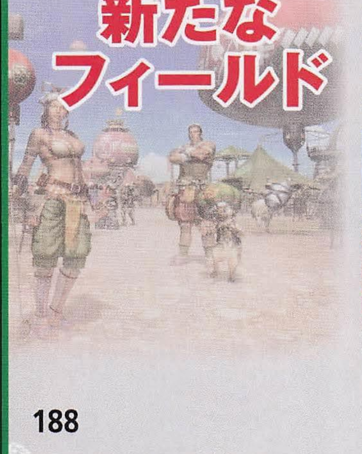
剛種クエストに登場するモンスターから入手できる素材は非常にレア。この素材を武具工房に持っていくことで、剛種武器と呼ばれる特別な性能を持つ武器の生産が可能になる。生産には困難を極めるが、ハンターならば一度は手にしてみたい武器といえるだろう。



◀モンスターの熱線ような機能を搭載した剛種武器。見た目のインパクトは文句なし！




# 『MHF』の世界③ 新たなフィールド



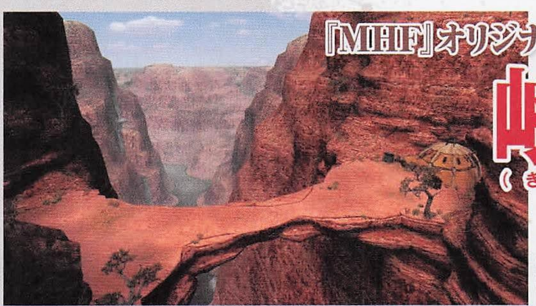
## 未開の地に注目せよ

『MHF』だけのオリジナルフィールドである峡谷（きょうこく）。この荒れ果てた大地には、過酷な環境に順応したモンスターが多数生息している。この地で採取できる素材も気になるところだ。



▲大型モンスター「ベルキュロス」は、この峡谷にのみ、その存在が確認されている。そのほかでは「パリアプリア」「エスピナス亜種」なども生息。

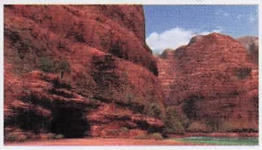
## 『MHF』オリジナルフィールド 峡谷（きょうこく）



◀ベースキャンプは、谷間のわずかな足場に設営されている。ここを拠点にして狩猟が行われる。



◀岩場や荒地だけでなく、巨大な洞窟も存在するようだ。



◀画面右下には湖も確認できる。自然豊かな土地のようである。

# 『MHF』の世界❹ モンスター

**オリジナルモンスターが多数登場！**

大型アップデートごとに、個性的な新モンスターが追加されている『MHF』。今回は『MHF』史上最大の大きさを誇る大巌竜ラヴィエンテと、謎多き新モンスターの氷狐竜デュラガウアをチェック！

### 姿や色の違うモンスターの存在

姿は同じだが、違う体の色を持つのが亜種。さらに体色や特性が変化したものを希少種と呼ぶ。姿は同じながらも、弱点や剥ぎ取れる素材が変化した変種も確認されている。




## 謎に包まれた新モンスター登場！

### 氷狐竜 デュラガウア





**生態、特徴、正体不明！ 続報を待て！**

4月21日の大型アップデート「シーズン8.0 "氷撃、デュラガウア"」で実装される新モンスター。もちろん、Xbox 360版でも登場する。見たところ鋭い牙と爪が特徴的だが、生態、攻撃方法などは一切不明だ。「氷狐竜」というからには、氷に関係した攻撃を仕掛けてきそうだが……。続報に期待しよう！

## 32人の力を1つに！ 大討伐クエスト!!

### 大巌竜 ラヴィエンテ




**その姿はまるで山脈！ 力を合わせて狩猟せよ！**



▶山脈のごとき巨体が動く様子はインパクト絶大。本当に狩ることができるのか!?

突如「絶島」に現れたという「大巌竜ラヴィエンテ」。上のハンターとの大きさ比較を見ればわかるとおり、『MHF』史上最大の、山脈のような巨体を持った、とてつもないモンスターだ。ハンター達が束になってかかったとしても、討伐は困難を極めることだろう。

## PC版をプレイ中の"ライターI"がそのほかの主なモンスターを紹介！



エスピナス亜種

### 溜めブレスは世界崩壊レベル！

普段はグッスリ、怒ると大暴れのエスピナス。亜種も基本的には同じだが、怒り状態になったときがマジでヤバイ。ピタッと止まったと思ったら、その後に広範囲の溜めブレスが！ これを食らうと一撃で力尽きてしまうことも！



ヒプノック繁殖期

### 眠りを誘うブレスに要注意

繁殖期のみに出現するヒプノック。異性争奪戦で鍛えられたのか攻撃の精度が高く、追尾して繰り出すついばみ攻撃が非常に回避しづらい。睡眠ブレスを吐きながら迫ってくるので油断するとすぐに眠らされてしまう……。



ヴォルガノス亜種

### かわいいけど強すぎです！

溶岩からヒョコっと顔を出しキョロキョロするのがかわいらしい。しかし、一度陸に上がると巨体をくねらせ、多くのハンターが下敷きに。攻撃力も非常に高いので、落とし穴やシビレ罠を駆使して狩猟するのがいいかも。



アクラ・ジェビア

### ハンターの腕が問われる狩猟

爪や頭の結晶が壊せるので、狙って攻撃するのがキモ。尻尾を切るのは大変で、部位をすべて破壊してからでないと尻尾が切れない。そのうえ、尻尾を切っても早く倒さないと、なんとアクラ・ジェビアが切れた尻尾を食べてしまうことも！

発売直前インタビュー

# 二人の創造主(クリエイター)が語る新しき『世界樹』の魅力



DIRECTOR

ディレクター

## 小森 成雄氏

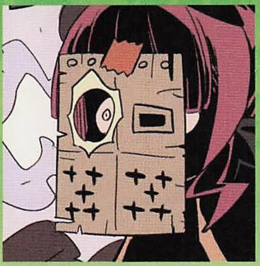
『世界樹の迷宮Ⅲ』は、樹海に海にと冒険の舞台を広げています！ キャラデザイン担当の日向氏が描く魅力的なキャラや、モンスターデザイン担当の長澤氏の描く危険な魔物。サウンド担当の古代氏のどこか懐かしいBGMを堪能頂きながら、海都アーモロードでの危険だけどおもしろい、3Dダンジョンライフを楽しんで下さい！



第1作『世界樹の迷宮』でテキストコンセプトを担当。『世界樹の迷宮Ⅱ』から、シリーズのディレクターを務めている。

キャラクターデザイン

## 日向 悠二氏



全シリーズのキャラクターデザインを担当。また、ライトノベルの挿絵を手がけたりと、ゲーム以外でも幅広い活躍を見せるイラストレーター。

CHARACTER DESIGN

### テーマⅠ―世界観

#### 新たな試みへの挑戦

――4月1日に、いよいよ3作目となる『世界樹の迷宮Ⅲ』が発売されますが、ここまで人気シリーズになった理由はどこにあるとお考えですか？

**小森氏（以下、敬称略）：**1作目では「3Dダンジョン RPG」の人気を再び呼び戻そう！　というコンセプトで開発がスタートしましたが、おかげさまで幅広いユーザーさんから支持をいただきまして『世界樹Ⅲ』まで作ることができました。ただ、思っていたよりもこのシリーズで初めて3DダンジョンRPGを遊んだというユーザーさんも多かったんですよ。そこはやはり日向が描くイラストのおかげかなと思います。

**日向氏（以下、敬称略）：**パッケージを見て購入してくれた女子中学生の子から「絵に騙されました」というアンケートが届いて、大変満足しました（笑）。

**小森：**もちろん今回も、3DダンジョンRPGファンに向けたコアな作りであるのは変わりません。ですが、最近のRPGしか遊んだことがないより広い意味での「RPGファン」も、楽しめる形に制作しています。

――『世界樹Ⅲ』は職業が一新されたり「海」という新たな舞台が追加されたりと、これまでよりも格段に世界が広がった印象を受けます。制作はこれらのアイデアありきでスタートしたのでしょうか？

**小森：**『世界樹Ⅱ』はおかげさまで好評でした。でも、しばらくして『世界樹Ⅱ』を振り返ってみると、いろいろとこうしたほうがいいというアイデアが新しく出てきたんです。会社からも「続編を作らないか？」という話がタイミングよく出たので、思い切って考えていたアイデアを盛り込んだのがこの『世界樹Ⅲ』ですね。

――なるほど。そのアイデアの1つが航海なのですね。

**日向：**『世界樹Ⅰ』は地下に潜り『世界樹Ⅱ』では逆に天を目指しました。そうして「次は？」という話になったときに、三作目は海しかないという話になって……。

**小森：**そうですね。『世界樹Ⅱ』は北方の寒い国が舞台でしたので、今度は南国がいいなと（笑）。キャラデザイン的にも前作が厚着だったのに対して、南国ならば薄着にできてデザインイメージも変わりますからね。一度南国という方向性が決まったら、あとはシステムもそれに合わせた感じで最終的にマッチしてくれましたね。

――なるほど。確かに全体的に明るいイメージで南国の香りが漂いますね。音楽も航海中の曲など明るいイメージのものが多いですし。音楽に関してはコンセプトを決めてから、古代さんに作曲を依頼されたのでしょうか？

**小森：**イメージをお伝えするための資料は渡していますが、南国風にという明確なお願いはしていなかったと思います。ただ、イラストが南国風ですから、必然的にそうなりますよね（笑）。最終的にとても魅力的な曲が完成していますので、ぜひじっくり耳を傾けてほしいです。

――『世界樹Ⅲ』では樹海と海の両方を冒険することになりますが、ゲームとしての最終的な目的はどちらの冒険を制覇することになるのでしょうか？

**小森：**最終的な目的は、あくまで樹海に潜り「世界樹の迷宮」を深層まで踏破することになりますね。




**音楽も明るく!**

◀明るい曲調の代表的なのが、航海中に流れる音楽。小森氏によると今回の音楽は、結果的に『世界樹Ⅱ』とのメリハリがついたのでよかったとのこと。

**はるか海の彼方にある南国の地アーモロード。その中心にそびえる「世界樹の迷宮」を目指して、冒険者たちは海都へと足を踏み入れる。南国の地でキミ達を待ち受けるのは、富か名誉かそれとも……。**

## 新たな切り口で挑む『世界樹』シリーズ最新作とは?

RPGの原点ともいうべき3DダンジョンRPGと、最新のゲーム性が融合した人気シリーズ『世界樹の迷宮（以下、世界樹）』の最新作。本作では職業が一新され、さらに冒険の新システム「航海」が追加されるなど、歴戦の冒険者達も新たな気持ちでのスタートとなる。そこで、今回は2人のキーマンのインタビューをもとに、新たな『世界樹』が生み出す魅力を探ろう!!

世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者

**世界樹の迷宮Ⅲ** 星海の来訪者

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年4月1日発売 | ¥6,279(税込) | | |
| DS | ジャンル | RPG(3DダンジョンRPG) | 冒険 |
| | メーカー | アトラス | 協力 |
| | 備考 | プレイ人数:1人(ワイヤレス通信時は最大5人) | 育成 |

# 「予想を裏切り、期待には応えていきます」(小森氏)

## テーマII――街

### アーモロード開発秘話

――今回は街の住人が非常に個性的ですが、彼らはどういうコンセプトのもとにデザインされたのでしょうか。

**日向：**「ネイピア商会」の店主は、自分の中で『世界樹II』の段階から決まっていた気がします。NPCの配置される施設にもよりますが、だいたい次にこういうのを描きたいな、というのがあるんです。明確にこんなキャラが欲しいというのが開発側から来る前に、先にデザインしたキャラですね。アーモロードはあらゆる場所から人が集まっている設定なので、アジアンテイストで守銭奴風なキャラがいてもおかしくないかな、と思いました。そうして描いたキャラでOKが出た形です。

――ネイピア商会では、新要素の「鍛冶」もできますね。

**小森：**「鍛冶」は難産でした。『世界樹』はMMORPGを意識している部分もあり、最初から「鍛冶」を入れたかったんですよ。それと、最初はスキルとして入れる予定でした。『世界樹』は、迷宮を探索してドロップアイテムがいっぱいになったら帰る、というパターンが基本なのですが、帰るのではなく集まった素材のなかから、今の自分たちに適した武器を作れるようにできないかというアイデアがありました。それで「鍛冶」を入れたいと言い続けていたのですが、いざ実際にゲームに入れてみると、どうしても『世界樹』の遊びとこのシステムがかみあわなくて……。なんて悩んでいたとき、「鍛冶」を担当していたプログラマの新谷が、いろいろと意見を出してくれまして。最終的には「商店で特定アイテムを集めて鍛冶が出来る」という形に落ち着きました。『世界樹』は、武器強化の素材をモンスターから集めるタイプのゲームなので、なかなか次の武器の素材が出ないときがあります。そのとき、今ある武器を改良して強くできる、という遊び方が可能になったのは、よかったです。

**日向：**属性で倒さないと落とさないレアなものもあって、今のパーティがその属性に対応しない場合、パーティを組み替えたり、いちからキャラを育てなくてはならない。そういったときに「鍛冶」があると便利です。

**小森：**単純に「鍛冶」をやるだけでも楽しいですよ。

――「鍛冶」でのみ作れる武器はありますか？

**小森：**専用の武器はないです。ただ、武器によってスロットがあるので、スロットがまったく空いてない武器もあれば、空きスロットが多い武器もあります。スロットがたくさん空いている武器は「鍛冶」でいろいろな効果を付けられるので、埋めていくと、自分だけの好きな武器が完成するという仕組みですね。

**日向：**開発のなかでは、毒ばかり付ける人がいましたね。

**小森：**同じ効果をたくさん付けるほど、成功する確率が上がりますから、無駄というわけではないですよ。

――開発スタッフで人気の鍛冶効果などはありますか？

**小森：**ある段階で即死効果の短剣が手に入るんです。それを後衛キャラに持たせて使っていると、たまに一撃で倒すことがあって、これが決まると気持ちいいですよ！

――「ネイピア商会」の店主もそうですが、今回、街の住人の口調が独特ですね。とくに「羽ばたく蝶亭」の女主人の口調には、かなり驚かされました。

**日向：**酒場の主人はスタッフも驚いてましたね（笑）。

**小森：**あれはインパクト重視で決めたキャラです。自分や日向では思いつかないキャラで、過去作に関わってないスタッフに、アイデアを出してもらいました（笑）。

**日向：**このお姉さんすごくいいですよ。一発で頭にビジュアルが浮かびましたからね。

――「羽ばたく蝶亭」では、店の客たちとも会話ができるようになって色々と物語が想像しやすくなりましたね。

**小森：**過去作でもほかに冒険者がいるはずなのですが、どこか孤独に樹海を潜っていくという感じがありました。そこで、ほかの冒険者も一緒に冒険している感じを出せたらいいということで追加したんです。このシステムは、もともと欲しいという要望が、スタッフから上がってきたものでもあるんですよ。実際にテキストを書く作業は大変でしたが、結果的にほかにも樹海に潜っている人たちがいるとか、冒険者以外の人達もいるという雰囲気が出せたのは成功だったと思っています。あと、酒場でしゃべっているただの飲んだくれだと思っていたら、じつは「大航海クエスト」で一緒に戦うことになる、といったクエストとのつながりもあります。ですから、ある意味世界観を広げるのにも役立っていると思いますね。

――「大航海クエスト」は、「インバーの港」で受注できますね。これはマルチプレイにも対応していますが、通常のクエストよりも難易度が高めなのですか？

**小森：**難しいというわけではないですよ。ただ、海でポイントを見つけたら特定レベルの敵が出現する、というクエストになっていて、そのレベルに達してないと勝てないというだけです。また、何度もできるクエストなので、もらえる経験値が多いということもないですよ。

――経験値といえば「ミッション」や「クエスト」をクリアすることでも経験値が入るようになりました。これは、難易度を下げる目的で入れたのでしょうか？

**小森：**難易度を調整するという目的で入れたわけではないです。もともと『世界樹』自体、テーブルトークRPG（以下、TRPG）を意識している部分があるんですよ。TRPGをプレイしたことがある方ならばわかると思いますが、TRPGでは、敵と戦うよりも冒険をクリアすることで経験値がもらえるんですね。それを本作でも組み込みたかったんです。けれど、今のコンピュータRPGは、敵を倒して経験値をもらうといった考え方が




◀シリーズ中で一番かわいい宿屋の店員。今回はボッタクリでも許せるかも!?

主流です。なのでその部分は残しつつ、それとは別にTRPG的な部分を演出したいというのが理由です。

**日向：**クエストをこなして経験値がもらえれば、達成感がありクリアするモチベーションにもつながりますから。

**小森：**樹海に潜らなくても、会話だけでクリアできるクエストがあったりもしますよ。戦闘以外でも様々な行動で「経験を積んだ」ことで経験値が貰えて、レベルが上がっていく、というのを実感してほしいですね。

――個性とは少し異なりますが、今回宿屋担当のキャラが今までと違い、とてもかわいらしくなりましたね。

**日向：**『世界樹I』の糸目のお兄さんが、わりとボッタクリとか邪悪な感じに受けとられちゃって……。

**小森：**イヤイヤ、彼はいい人なんですよ（笑）。

**日向：**そして『世界樹II』のほうは、返り血が似合うとか棍棒片手に殴りかかってくるとか、やっぱりそういう特異な目で見られていたので、もうちょっと素直に愛されてかわいがられるキャラを目指そうと思いました。

――そんな個性的な住人が集まるアーモロードの街ですが、かつて海洋交易で栄えたという設定がありますね。過去作と何かしらのつながりがあるのでしょうか？

**小森：**『世界樹の迷宮』シリーズは共通の世界観なので、各作品の舞台となったエトリアやハイラガードも、アーモロードと同じ世界にあります。実際のゲーム中にリンクするわけではありませんが、同じ世界に存在してはいるので「俺はエトリアから来た冒険者なんだ」というこだわりプレイもありでしょうね（笑）。

――前作までの職業はいっさい登場しませんが、今回似たような能力を持つ職業をいくつか確認できますね。

**日向：**似た能力を持つ職業でも、発生の経緯、歴史や背景なんかが違えば当然呼称も変わりますよね。今回は登場しませんが、海を渡った先にある場所ではまた違う呼び方をされる職業もあったりするんじゃないでしょうか。

職業についてはP.192にて

## CHECK 海という新たな冒険の舞台を用意した『世界樹III』

『世界樹』シリーズは、タッチペンで“マッピング”をしながら、広大な迷宮を探索することが人気の3DダンジョンRPG。3作目となる本作では樹海だけでなく、海図の完成を目指し海も冒険することになる。樹海と海のどちらを冒険するのかはプレイヤーの自由だが、海に行く場合は、自分で名付けた船に乗って航海に繰り出すことに。「うずしお」や「岩礁」など、海専用のギミックを乗り越えつつ、食料がつきるまでに最短ルートで目的地へ向かおう。




▲「世界樹の迷宮」と呼ばれる広大な迷宮を、深層目指して進んでいく。本作では「野営」コマンドが表示される地点で、体力の回復が可能になった。

▼海では「食料」の残りと移動距離を見比べながら、目的地を目指すことになる。途中にある魚影のマスで「漁」を行うなど、海ならではの仕掛けも満載だ。

### 冒険の拠点となるのは海都アーモロード

冒険の拠点となるアーモロードには、宿屋や商店といった、探索の手助けとなる施設がそろっている。仲間が傷ついたらこの街に戻り、着実に歩みを進めることが迷宮制覇への近道だ。なお、樹海とは異なり航海に出ると食料代などの費用がかかるので覚えておこう。




◀「羽ばたく蝶亭」では、ほかの冒険者から「情報収集」が可能。冒険のヒントも聞けるようだ。

# テーマ Ⅲ――職業

## 10種の新職業誕生秘話とコンセプト

――今回の目玉でもある職業の一新ですが、こちらをすべて変更した狙いはなんでしょうか？

**小森：**前作は前作で完成しているので、どう変えるかで悩みました。『世界樹Ⅱ』は、続編が出るとしたらこうだろうと考えて作った作品なんです。ユーザーさんはこういうものを望むのではないかと。ですから、今回も同じ作り方では飽きられてしまいますし、何か変える必要があったんですね。そこで『世界樹Ⅲ』ではユーザーさんの予想を裏切りつつも、期待に応える方向を狙ってみようと考え、職業の一新を提案しました。ただ、最初は開発チーム内でも賛否両論があったような（苦笑）。

――職業を決めるとき、キャラデザイン側からこの職業を入れて欲しい、といった要望はあったのでしょうか？

**日向：**ネタ出しを含め、かなり打ち合わせをしましたね。

**小森：**比較的すんなり決まった職業はいいのですが、悩んでしまったときには、開発のデザイナーたちがラフスケッチでアイデアを描いてくれたりしました。

――ちなみに職業のアナザーカラーというアイデアは、当初から考えられていたのでしょうか？

**小森：**自分はメイキングしたキャラに思い入れが強くて、『世界樹Ⅱ』を作ったときに「せっかく作ったキャラがほかの人と見た目が被るのはイヤだな」と思ったんです。たから、せめて外見は変えられなくとも色だけは変えたいなと。本当は格闘ゲームのように4色ぐらい用意したかったのですが、容量的にも難しかったので（苦笑）。

――「サブクラス」というシステムの導入も、キャラへの思い入れの強化という面が理由なのでしょうか？

**小森：**うーん、思い入れの強化になる部分もあるかもしれませんが、一番は新しいシステムを入れることでのインパクトやゲーム性の向上を目的としますね。シリーズを重ねてきているので、これまでの職業がどういう役割で、何をするべきなのか……、シリーズのファンであればあるほどわかってしまっているので（笑）。そういった固定観念を払拭し、ゲームを新鮮な気持ちで遊んでもらいたいというのもありますね。

**日向：**あとは「サブクラス」があると、キャラメイクでバックストーリーが作れるじゃないですか。例えば「プリンセス」なのにサブクラスは「ファーマー」ならば、「この子は姫を自称しているだけなんだろうなあ」なんて、想像してみるのもおもしろいですよね（笑）。

### ▶プリンス&プリンセス



――では、それぞれの職業のコンセプトについてお聞かせください。まず「プリンセス」と「プリンス」ですが、一番のポイントは性別で職業名が変わることだと思います。これにはどのような意図があるのでしょうか？

**小森：**この職業は、君主（ロード）とか勇者のようなポジションを入れたかったことから作りました。イメージ的な意味では、いわゆる主役の職業です。名前もかなり悩んだのですが、ストレートに「プリンス&プリンセス」と名乗ったほうがわかりやすく、主役的でいいかなと。

**日向：**『世界樹Ⅰ』では女の子でも「ソードマン」でしたが、あちらは人間というくくりでの「マン」でしたから（笑）。このイラストは女の子なんだ！　というこだわりは、ぜひ脳内で補完していただければなと思います。

――たしかに、見た目も名称も主人公らしさ満点ですね。

**日向：**ゲーム的に主人公というものは存在しませんが、主人公的なポジションというデザインの発注を受けたので、そのようなイメージで描いています。ちなみに「ロイヤルブラッド」という名前も候補にありましたね。

**小森：**自分はわりとひねった職業名をつけてしまうんですよ（苦笑）。たいていスタッフに反対されますが……。

### ▶シノビ



――「プリンセス」とは対照的に、影に生きるイメージの「シノビ」ですが、こちらはどのような職業なのでしょうか？

**日向：**僕は「ゲニン」という呼称を押したんですが、結局シノビになりました。下忍はレベルが上がっても所詮下忍、レベル1の中忍には及ばない、みたいな（笑）。

**小森：**『世界樹Ⅰ&Ⅱ』でも「ブシドー」という東洋風な雰囲気を持つ職業がいましたので、今回も東洋的な職業を入れたかったんです。となると、やはり武士の次は忍者かなと。ですが、忍者は3DダンジョンRPGだと万能なイメージが強いですよね。そのイメージのまま調整したら、とんでもなく強い職業になってしまうんです。火遁、水遁で属性攻撃が可能ですし、素手の攻撃もピカイチですし、ダンジョンの探索能力にまで長けていると。

**日向：**裸になればACも下がりますからね。

**小森：**『世界樹』では下がりません（笑）。まあ、ですから最終的にいろいろできるロマン職業としました（笑）。「ファランクス」とは比較できませんが、スキルによっては疑似的にタンク（盾）の役割を担うこともできるし、攻撃役もできる。できることだけ羅列すると、すごく強いヤツに思えてくる職業です。あと、シノビには、今作で自分がどうしても入れたいと思ったロマンスキルを実装してあります。「多元抜刀」といって……。まぁ詳細は語りませんが、とてもロマン溢れる攻撃技です。とにかく、使い方しだいなキャラですね。

### ▶パイレーツ



――次は「パイレーツ」ですが、こちらは海という舞台にピッタリです。装備的に、前衛というイメージがありますね。

**小森：**「パイレーツ」は一番最初に決まった職業です。海が舞台ならば、この職業を出さないわけにはいかないだろうと能力より先に職業自体が決まりました。

**日向：**ただ、能力を決めるのには時間がかかりましたね。

**小森：**テクニカルな職業なので、戦闘能力はウォリアーより弱いと感じるかもしれません。クセがあるスキルも多いので、どう育てるかを考えて欲しい職業の1つです。

**日向：**デザインはまさに海賊という感じにするため、海賊の武器の象徴である剣とピストルを持たせています。

### ▶ファランクス



――「ファランクス」は、盾の役割を担うとのことでしたが、具体的にどのような立ち位置の職業なのでしょうか？

**小森：**「ファランクス」は、単純にパーティのタンクとして仲間を守るという「パラディン」に近い立ち位置ですね。前作までに登場した「パラディン」との一番の違いは、攻撃的な部分もあわせ持たせることでした。

**日向：**デザインも名前からすんなり想像できたので、さほど苦労はしませんでしたね。多重・積層装甲で防御が厚く、攻撃するための槍を持っている。盾というよりは、体を張って仲間を守るイメージです。

**小森：**「パラディン」と同じスキルでも、こちらはよりテクニカルな使い方をします。そのぶん、タフなので生存率は高いですよ。まあ「ファランクス」だけが生存してもパーティの建て直しは厳しいですが……（苦笑）。

### ▶モンク



――今回驚かされたのが「モンク」という職業です。この職業は、主に回復役として活躍するようですが……。

**小森：**これまで回復役を担っていた「メディック」が、語源的にも回復役としてのイメージが強かったからですね。ですから、そのせいか最初に日向にイラストを発注したら、格闘家のイメージが強い「モンク」のイラストが上がってきたんですよ。青年タイプのイラストは、最初いかにもというデザインのものが多かったです。流石にいくつかNGにしたのもありましたね（笑）。

### ▶ウォリアー



――「ウォリアー」は前作の「ソードマン」に近い印象を受けますね。戦い方も「ソードマン」に近いのでしょうか？

**小森：**ええ。基本的にはこれまでの「ソードマン」とポジションが近く、物理攻撃に特化した職業ですね。厳密には「ソードマン」と違いますが、前衛で物理特化というわかりやすい遊び方を好む人にオススメです。とりあえず殴れば強いので、わかりやすいですね（笑）。

――ちなみに衣装も南国らしいワイルドな薄着ですね。

**日向：**最初は「バーバリアン」や「バーサーカー」という名前も候補だったんです。ですから、衣装も防御を気にせず殴りに行くイメージで描きました。あとは、いかにも戦士・闘士といった風体のネイティブ派と、ちょっとオシャレなシティ派の2つのデザインを用意しました。

――今回は、ネイティブなキャライラストが多いですね。

**日向：**単純に僕がネイティブっぽい配色やデザインが好きなだけなんです（笑）。今回は南国が舞台なので、そういったイメージカラーもうまく押し出せるかなと。

## インタビューから探るクリエイターのこだわり！

ここでは、本作の制作においてディレクターの小森氏がもっともこだわったという点に迫る！




### ストーリー性を持たせるための演出や仕掛け

ストーリー性を持たせるため、小森氏は本作でさまざまなテキストを用意している。その代表が、酒場で可能な「情報収集」だ。ここでは、ゲームのヒントから世界観まで、ゲームの進行に合わせた幅広い情報が得られ、物語に深みを持たせている。




▲アーモロードには「ロード元老院」という施設もある。王家の関係など、街の施設にも物語にあわせた設定が用意されている。これらを読み解くこともまた楽しさの1つ。







▲酒場の女主人は、棒読みともカタコトともつかない不思議な口調が魅力的だ。従来のシリーズにはないその独特な口調を、自分の目でプレイして確かめてみよう。





### ▸ゾディアック

──「占星術」を使う「ゾディアック」ですが、役割分担としては前作の「アルケミスト」に近いのでしょうか？

**小森：**そうですね。「ゾディアック」は星々の力を借りて戦う職業ですが、ベースは前作の「アルケミスト」に近いです。もちろん、完全に同じわけではなくテクニカルなスキルで特徴を出しています。また、炎や氷といった属性攻撃で安定して戦える職業でもありますね。ちなみに前作の「アルケミスト」は、小手に触媒を入れて術式を使う設定でした。では「ゾディアック」はどう戦うのかと考えたときに、「エーテル」を集めるためのギミックを用意し、蓄えた「エーテル」を背中の装置で云々とか語って、とにかく絵にしてもらいました（笑）。



### ▸バリスタ

──「バリスタ」は前作における「ガンナー」のように、後衛からの攻撃を得意とする職業とのことですが？

**小森：**前衛だけではなく『世界樹』では後衛から物理攻撃ができる職業も必要になるんです。『世界樹Ⅰ』では「レンジャー」、『世界樹Ⅱ』では「ガンナー」がそれにあたります。今回、新たに職業を考えたときに、最初は似たり寄ったりなイメージしか浮かばず悩みました。

**日向：**『世界樹Ⅰ』の「レンジャー」がまさに「ハンター」のような働きをしていたし、『世界樹Ⅱ』の「ガンナー」はフリントロック式のピストルで仲間を後ろから援護するイメージだよね、と話し合っていました。そんなときふと、後衛から巨大な鉄杭を戦線に叩きこむイメージの「バリスタ」はどうだろう、と思いついたんです。

**小森：**「バリスタ」は、名前と絵を見れば、どんな役割の職業かが一発でわかるのがいいですね。

**日向：**もし、職業の名前が変わっていたら、イラストもガラッと変わったと思います。今回、最初から自分のなかで職業名とデザインが直結したと感じるのは、「ファランクス」と「モンク」と「バリスタ」ですね。



### ▸ビーストキング

──ひねった名前といえば「ビーストキング」もその代表ですが、いかにも樹海の住人といった感じのデザインですね。

**小森：**じつは一番苦労した職業なんですよ。最初は影も形もなくて全然違った職業を考えていたのですが、システムにうまく盛り込めなかったり、イメージがわかずに「どうしよう」と、かなり迷走を繰り広げていました。

**日向：**この職業は何ができるのか？　どんな遊び方をさせたいか？　というところまで分解し直しましたからね。

**小森：**キャラ枠の6つ目に召喚することは当初から決まっていたのですが……「何を？」という点が問題でした。そこでスタッフに相談すると、F.O.Eを呼べる「F.O.Eマスター」というアイデアがでたんですよ。そのとき、やっとゴールが見えたのを覚えてます（笑）。

──どこかシャーマン的なものを感じるデザインですね。

**日向：**デザイン側としては『世界樹Ⅱ』の「ドクトルマグス」や翼人を意識した部分があって、それらに何らかのつながりを匂わせるようなデザインにしています。

**小森：**今回「シノビ」もそうですけど、パーティの6枠目を活用できます。どうしてもこれをやりたかったので、最初からプログラマーに今回は6枠使うから、という話をしました。何に使うかはわからないけど、と（笑）。

──単純な6人パーティではないが斬新ですね。

**小森：**いわゆる召喚ではなく、呼び出したあともテクニカルにどう使うかを考えなければいけない、という部分が、本来5人パーティである『世界樹』ならではの遊びだと思っています。ただ、全部の職業に6枠目を使ったスキルがあるわけではありません。その遊びに特化した職業が「ビーストキング」ということです。



### ▸ファーマー

──最後に「ファーマー」ですが、これはいろいろな意味で衝撃的な職業ですね。どんな役割を担っているのでしょうか？

**小森：**アタッカーであったり、回復役であったりという職業ごとの役割をわけたときに、前作の「ペット」のような、想像の斜め上をいく職業を入れたかったんですよ。

**日向：**かなり非戦闘員な職業ですよね（笑）。

**小森：**冒険に特化したキャラで、採集や移動に関するスキルを持っているんです。戦闘系のスキルも持っているのですが、戦闘には微妙に使いにくいかもしれません。

**日向：**探索スキルが優秀なので、一度探索パーティに入れると外したくなくなっちゃうんですよね。ボス戦だけは戦闘に特化した職業に差し替えちゃいますけど。普段の探索では、経験値が多くもらえたり採集スキルで懐が暖まったりと便利な職業です。決して強いとはいえないですが、だからといって弱くもないですよ。

**小森：**しぶといですね。防具を持たせて前衛におけば何発かは耐えてくれるので、盾として身代わりにするとか。

**日向：**ヒドすぎませんか、それ。後衛に「プリンセス」がいて命令してる絵が浮かびましたよ（笑）。

──ここまで10種類の職業を解説していただきましたが、これまでのように隠し職業はあるのでしょうか？

**小森：**具体的にはまだ秘密ですが、シリーズのファンの方はぜひ期待してお待ちください。

## テーマⅣ－スキル

### より自由度を増したスキル選択

──今回「採取」や「採掘」などのスキルを「コモンスキル」として、誰でも覚えられるようになりましたね。

**小森：**「コモンスキル」という概念を、絶対入れたかったんです。冒険者なんだから、冒険者の基礎知識的なスキルを覚えられるべきだ、という発想が『世界樹Ⅲ』を作り始めたときに自分のなかにあったんですね。最初は、もっとマニアックなスキルが存在したんですけど……調理とか……。ただ、いろいろなスタッフと話して精査した結果、今の形に落ち着きました。これまでは、例えば採取系の探索スキルの場合、職業によって1種類ずつ別のスキルを持っていました。全部を行うために編成を考えるのも楽しかったとは思うのですが、結局最後はレンジャーを入れてしまうので……（笑）。『世界樹Ⅲ』では、より自由にパーティを選んでほしいという思いから基本的なスキルは「コモンスキル」に集約しました。

──メインスキルに「クラス固有スキル」があるのは、職業ごとの特徴づけとして存在しているのでしょうか？

**小森：**「サブクラス」を入れたいというのが、最初からありました。そこで、スキルの設計を担当スタッフに考えてもらったときに「職業固有スキル」を用意してバランスをとらないといけないですね、という意見が出まして、最終的にこの形に落ち着きました。

──「サブクラス」は、スキルを習得するときにとらなくてもクリアできるのでしょうか？

**小森：**大丈夫、メインスキルだけでクリアできますよ。『世界樹』は、ポイントでなんとかなるゲームですから。自分はあくまで「ウォリアー」ひと筋だ、と思ってプレイしてもいいですし「ウォリアー」だけど王子だったんだ！とサブをつけてもいいという形です（笑）。遊び方は自由なので、ぜひいろいろと試してみてください。




◀メインとサブクラスの組み合わせしだいで、意外な戦法を生み出せることも!?

# 「ファーマーが意外と便利ですよ」(日向氏)

サンプル版ROMをプレイ!

## 担当ライターまさんのつぶやき

**●新職業や新スキルに悩みっぱなし！**

『世界樹』シリーズ、そしてアトラスのRPGが大好物なまさんです。こんばんは。今回はプレイインプレッションを、シリーズのファンの視点からお届けします。まずゲームを始めると、ギルドで「ギルド名」の入力になるのですが、やっぱりこれですよね。なじみのある名前を入力するだけで、テンションが上がります。次にキャラを作るわけですが、職業欄に気になる空欄もあって思わずニヤリ。さて、準備も整ったのでいよいよ樹海へ出発です。樹海に入ると兵士から1階の地図作成を依頼されます。これもシリーズでお約束ですね。ただ、今回は地図が完成せずとも街に戻れるのは、とても親切だと思いました。おっと、冒険に向かう前にはまずスキルにポイントを振り分けないと。今回選んだ職業で特に悩んだのが、プリンセスとモンク。プリンセスはターン終了後に全員のHPが回復する「ロイヤルベール」が魅力なんだけど、前作にいたレンジャーが使えた補助的スキルも心がひかれるな。あとモンクも回復担当だけど、あえてここは「拳マスタリー」だろうとポイントを振ってみたら、武器を持つ仲間より攻撃力が高くなってるし（笑）。『世界樹』のセオリーがほぼ通用しなくなっているのはとても新鮮で、ほんとワクワクするなあ。

**●いざ迷宮の探索へ出発！**

準備も整ったのでいざ探索へ。お、モンスターが出てきましたよ？　まあ、ザコだろうし余裕……ってぜ、全滅ですと!?　1階からあんな敵が出るなんて聞いてませんよ。いやー、これでこそ『世界樹』だよな（笑）。うん、次は逃げるか。と、そんなこんなで1階を歩いて地図が完成。喜んで2階に進んでみたら、なんとF.O.Eが出現。今回も「逃げろ」と警告されるけど、やっぱり挑んでこそ冒険者でしょ。というわけで突撃。おお～、戦闘BGMがカッコいい！　これ聞くためだけにでも戦いを挑む価値があるや。まあ、予想通り負けましたが（笑）。

**●新要素の航海へ出てみる！**

街に戻ったので、今度は航海に挑戦です。こちらは、船に積んだ食料で移動できる最大ターン数が決定。漁で獲った魚は、航海から戻ると換金できます。この稼ぎがおいしいので、序盤は航海で稼ぐのもアリかな？　パズル要素も強くて、樹海とはひと味違う冒険に早くもハマっちゃいました。うーん、製品版が待ち遠しい!!




◀戦闘バランスはとがり気味ですが、攻撃が当たりやすくサクサク戦えるので、爽快感がありますよ。



▲親友や故郷を捨てて、修羅の世界に飛び込んだ主人公の運命はいかに?

# 戦侯機構バザルタを掌握する

弱肉強食の世界に身を投じ最強を目指す主人公・ジグの激闘を描く本作は、独自の世界観と、緊張感あふれるリアルタイムバトルが魅力のオリジナルRPG。ときにはライバルと手を組んで任務に挑み、ときには親友さえ斬り伏せる……。強さがすべての世界で頂点まで登り詰めろ!!




▲同時期に戦士となったレンとは何かと縁があるようだ。




▲銃×刀の独自スタイルを見せるジグ。この世界での銃は、古代武器のレプリカとなっている。

## LAST RANKER



格闘アクションの老舗・カプコンが贈る、注目のRPG『ラストランカー』の最新情報をお届け! 力がすべてを支配する世界の頂点に君臨する者達の詳細が判明。その素顔に迫ってみよう。

| LAST RANKER (ラストランカー) | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年発売予定 | 価格未定 | | |
| PSP | ジャンル | RPG | 冒険 |
| | メーカー | 発売元:カプコン/開発元:イメージエポック、カプコン | 育成 |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |

## System Check 1 弱肉強食のランキングシステム

低ランクの者がのし上がる手段は、自分よりも高位のランカーを打ち負かして相手のランクを奪うことだ。もっとも、ランクが低ければ街中での移動に制限を受けるため、高ランクの猛者が待ち受ける地区には足を踏み入れることもかなわない。近くに手頃なランカーがいなければ、修練と呼ばれる任務をこなしてランクアップするという手もある。

### 戦いを挑んで他者のランクを奪いとれ!

ランクを賭けた戦いは、呼吸をするように自然と行われる当たり前の行為だ。たとえ相手が武器屋のオヤジであろうと、戦いを挑むことは可能。なお、低ランクの挑戦者が敗北した場合、どんなペナルティを課されるのかは明かされていない。




▶戦士の頭上にはランクが表示されている。




▶最下位のランカーもある意味で有名人。

### 修練をクリアして報酬でランクアップ

修練とは、戦侯機構バザルタより発令される任務のこと。内容はモンスターの討伐など多種多様で、ガンドアに複数存在する修練板に掲示される。見事任務を達成すればランクが上がったり、報奨金が手に入ったりと報酬はさまざま。だが、オイシイ話をほかのランカーが見逃すはずもなく、ときには妨害を受けることも。実力で話をつけるか、共闘に持ち込むかはプレイヤーしだい。




◀修練達成で150位もランクアップ。バトルに比べるとやや物足りないかも!?

▼ランクアップを狙うライバル達は、あらゆる手段を講じてくる。




## System Check 2 問答無用のリアルタイムバトル

本作のバトルはリアルタイム形式で、どちらかのHPが尽きるまで続く。攻撃や防御といった各種動作はボタンに割り振られているため、RPGで定番のコマンド選択は必要ない。敵の攻撃に合わせて瞬時に防御したり、隙を突いてラッシュをかけるといった、リアルタイムならではの緊張感あふれる駆け引きが楽しめる。なお、バトル中のあらゆる行動はSPを消費して行う。消費したSPは何もしなければ自然に回復し、このSPの扱いが勝敗を握るといっても過言ではない。

### SPゲージを制する者、戦いを制す!

バトルで勝利するには、いかにSPを効率よく使うかがポイントとなる。無闇に攻撃を続けたり、常時ガードを行ったりするスタイルは厳禁だ。相手の行動を見極めて、隙あらば攻撃。一撃が重たい相手にはSPを温存して、猛攻をしのいだあとに反撃へと転じるのが得策。ジグが成長してスキルを習得すれば、HP回復といった選択肢も増える。

【バトルの基本】●あらゆる行動でSPを消費 ●動かなければSPは自然回復





# “七騎士”とは——？

## 通常攻撃 コンボ攻撃も可能！

威力の低い弱攻撃はSP消費も少なく、高火力の強攻撃は消費SPも多め。どちらも連続入力することでコンボとなるのが特徴だ。レベルの低いうちはSPゲージが少ないため、弱攻撃がメインとなる。



## ガード ダメージに応じてSPが減少！

ボタンを押している間はガード姿勢をとり、攻撃を受けるとダメージを軽減。ただし、攻撃を受けた際はSPを消費してしまう。なお、ガード中はSPが一切回復しないため、常にガードという戦法は危険だ。



## サブウェポン 銃＆二刀流も実現可能！

ゲーム進行に応じて、さまざまなサブウェポンを入手でき、何を装備するかによって戦いのスタイルやSPの消費量が決まる。この要素がバトルにどのような影響をおよぼすのか気になるところだ。



## スキル 多彩な効果で戦いに変化を

いわゆる特殊技のことで、攻撃から回復までさまざまな効果が用意されている。バトル1回あたりの回数制限はあるものの効果は絶大。ただし、SPは消費する。



◀レンが使う二刀流の奥義。王家に伝わる古流剣術で、戦士達の間でも噂となっているらしい。




▲独特の構えでオーラを放つ攻撃スキル。気になる効果は？



▶ファズのデッドロール！　故郷で育んだジグとの友情をも断ち切るかのような一撃!!



◀拳から強烈な光がほとばしるジグのスキル、伏虎掌。攻撃スキルだと思われるが、その効果は……？

## Character Check
## 激闘に身を投じるランカー達

ここでは故郷での幼なじみのファズや、亡国の皇女レンなど、ジグと深くかかわることになるキャラクターを紹介する。戦士ではないマキスを除き、そのほかの人物とはいずれ刃を交えることもあるだろう。



### »主人公 ジグ
（CV：神谷 浩史）

流浪の民族・カンタレラ出身の青年。伝統に従ってただ儀式を繰り返す日々に嫌気がさし、生きる意味を求めてバザルタに入る。



### »ヒロイン レン
（CV：井上 麻里奈）

今は亡きサルバトーレ王家の末裔。ジグと同時期にバザルタに所属することになる。王家の復興を目指し、数々の戦功を重ねていく。



### »ランキングディレクター マキス
（CV：羽多野 渉）

首都ガンドアに足を踏み入れたジグにつきまとう、うさんくさい男。自らをランキングディレクターと名乗り、ジグの世話を無償で買って出る。ジグは、この男に警戒心を抱きつつも行動をともにする。



### »ジグの親友 ファズ
（CV：中村 悠一）

ジグの幼なじみでかつての親友。二度と会うことがないはずだったが、逃れようのない過酷な運命が二人を敵として引き合わせる。



### »荒ぶる統治者 タイロン
（CV：安元 洋貴）

悪名高い一団の首領。バザルタでは8位の座にあり、特別に自治を認められたタイロン租界と呼ばれる地区を治めている。

# 頂点に君臨する"七騎士"を倒し最強(ラストランカー)を目指せ!!

戦侯機構バザルタには、"七騎士"と呼ばれる戦士達がいる。ランキングの1～7位に位置する彼らは強いだけでなく、立法、裁判、治安維持などを司り、世界を治める役割も担う。ちなみに、現在の7位は空席となっている。

## RANK 1st

"天上天下彷徨う剣"



「逃げ出すのは他の連中だ」

### ハース

（CV：関 智一）

最強の座に君臨する二刀流の戦士。ひたすら強さを求め、強敵と戦うことを至上の喜びとする。目下の悩みは、自分と対等に渡り合える相手がいないこと。




◀新人ランカーの修練を見物するハース。単なる気まぐれか、それとも満足に戦える猛者でも探しているのか。



△どんな成りゆきからか、新参者のジグが、いきなり世界最強の男と戦うことに!?　気になる勝負の結末は……。

## RANK 2nd

"左手に氷柵 右手に神剣"



「力が全ての世界…不満が出ないはずがない」

### ユーリ

（CV：斎賀 みつき）

知略と剣技で戦侯機構の2位までのぼり詰めた天才肌の剣士。意のままに動かせる直属部隊を指揮して、バザルタの権力を盤石なものにしている。




◀剣技だけでなく、知略にも長ける。どうやら、ハースに代わってバザルタの政務面を引き受けているようだ。



▲鋭い連撃で一瞬にして4ケタものダメージが!?　見た目の繊細さからは想像できないほどの強さを見せつける。

## RANK 3rd

"光弓の天秤"



「わたしはいつでも公平でありたいと思っています」

### ロザ

（CV：遠藤 綾）

どんなに遠く離れた場所からでも、わずか一撃で正確に標的を射貫くという凄腕の弓使い。世界の秩序と規律を守ることを自らの使命として行動している。




◀姿を見せないハースに難色を示すロザ。世界の秩序を第一に考える彼女の生真面目な性格が伺える。



▲これが世界の頂点に君臨する者達の実力なのか。放たれた矢は鮮やかな軌道を描いてジグのHPを大きく奪いとる。

**世界観&用語集**

【戦侯機構バザルタ】世界人口の大半、およそ10万の戦士が所属する組織で、実力主義の戦士ランキングを通じて世界を支配している絶対的な存在。ちなみに、いつ誰が、なんの目的でバザルタを作ったのかを知る者はほとんどいない。
【首都ガンドア】バザルタが築き上げた、世界最大の都市。商業区や居住区、闘技場などさまざまな地区で構成され、老若男女を問わず、あらゆる住民がバザルタに所属している。
【戦士ランキング】およそ10万人といわれる戦士すべてに対し、強さや功績に応じて与えられている階級のこと。ランクを上げるには自分よりも高いランクの戦士に戦いを挑んで勝利するか、特殊な任務を通じてバザルタに貢献するしかない。
【戦名】バザルタの戦士達がお互いを呼び合うときに使うあだ名のことで、戦士の性格や出身をもとに名づけられる。だが、戦名のせいで得意とする戦術がばれてしまったという例もあり、現在ではややユーモラスな戦名を付けるのが主流となっている。
【サルバトーレ王家】戦侯機構バザルタを提唱した二大王家の1つ。二刀を操り無双を極めた武王・サルバトーレ三世が中心的な役割を務めたが、強い戦士を排出することができず、皮肉にも自らが作ったバザルタによって権力の座を失った。
【天仰民族カンタレラ】バザルタとのかかわりを絶ち、独自の文化や思想に基づいて辺境で暮らすことを選んだ民族。
【ランキング戦】バザルタに認定されたランキングをめぐって日常的に繰り返される戦い。無用な殺生は禁じられているが、実際には多くの人間の血や涙が流されている。
【タイロン租界】首都ガンドアの最下層に広がる危険地帯。貧民街出身のタイロンという男が一代で築き上げた無法者達の巣窟で、一般人は決して立ち入ることはない。

## RANK 4th

"全てを手にした武器商人"

「愚か者たちよ。礼を言うぞ」



### ゼブリラ

(CV：銀河 万丈)

武器を売りさばいて巨万の富を築き、財力に物をいわせてランキング4位を手にした死の商人。この世界で唯一にして最大の要塞戦車を所有している。




◀財力で地位を得た死の商人。多彩な仕込み武器を隠しているようだが、その実力は？

## RANK 5th

"美と呪の探求者"

「わたしを知らないなんて困ったボーヤね」



### ノーマ

(CV：三石 琴乃)

世界でも数人しかいない、呪術を自在に操る戦士。妖艶な見た目に惑わされがちだが、世界最大の書庫を1人で読破し、並み外れた膨大な知識を身につけている。




◀不気味な呪術がジグを捕らえる。さながら、カラスが屍肉に群がるような光景だ。

## RANK 6th

"山崩シ之逸刀"

「待たれよ、拙者と戦え」



### センゴク

(CV：小山 力也)

東方の辺境からやってきた風変わりな戦士で、己を磨き、誇り高く生きることを信条としている。その力強い剣さばきから、"山崩シ之逸刀"の戦名を持つ。




◀戦名の"山崩シ之逸刀"は比喩や誇張ではなく、彼が放つ一撃はあまりにも重い。

# "七騎士"最後の座をかけて……

### 生き甲斐を求めてバザルタへ

バザルタで修練を積む駆け出しの戦士ジグは、幸か不幸か"七騎士"のノーマに力を試される。下位のランカーなどが望んでも実現しない、すべてが手に入る千載一遇のチャンス。だが、ジグは頂点に立つ者の圧倒的な実力を思い知らされることとなる。




▶バザルタには「力なき者は力ある者に絶対服従」という厳しい掟があった。




◀悪名高き一家に目をつけられたジグは、故郷の人々を手にかけるはめに!?

### タイロン一家の一員となり……

敗北を喫したジグに追い打ちをかけたのは、悪名高き8位のランカー・タイロンとの出会い。バザルタの掟に従い、タイロンに命ぜられるまま手下となったジグ。そんな彼に下された命令は、故郷であるカンタレラをバザルタに従わせるという内容だった。




◀"七騎士"の座を求めるタイロンは、ついに6位ランカーのセンゴクと刃を交える。

## 下剋上だ!!




▶バザルタに所属する者が目指すは最高位の"七騎士"。そのためには、親友さえも敵となる。



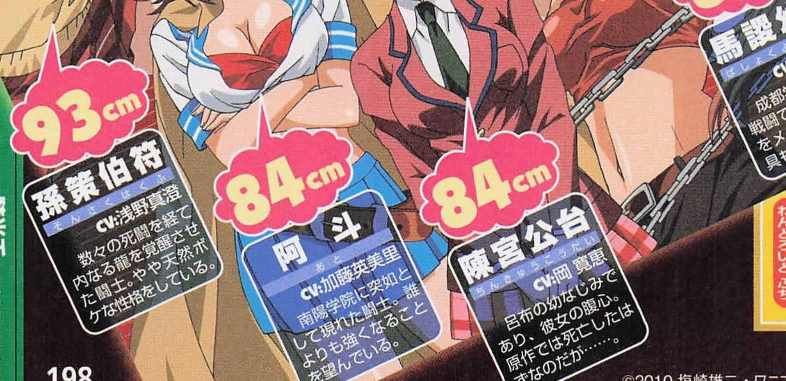

# 一騎当千 XROSS IMPACT

| 一騎当千 XROSS IMPACT | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年4月発売予定 | | 通常版:¥5,229(税込)/限定版:¥9,975(税込) | |
| PSP | ジャンル | ACT(爆乳ハイパーバトル) | ACT |
| | メーカー | マーベラスエンターテイメント | 協力 |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |

TVアニメ「一騎当千」に登場する爆乳美少女達が、衣服を激しく乱れさせながら戦うベルトスクロールACT！　すべての男の夢はこの爆乳に詰まっている!!

## 圧巻!! 合計16m20cm ものはじける




### 限定版&予約特典をチェック!!

限定版「ニュー限定爆裂パック」には、関羽のねんどろいど ぷち、おふろポスターなど5種類のアイテムが同梱。予約して購入するとデカめんこがもらえる！



# 爆乳!!!!




## 爆乳ACT第3弾! その魅力を総まとめ!!

本作はTVアニメシリーズ「一騎当千」に登場する美少女達が一堂に会するACTの最新作。新キャラクターや新モード、新必殺技など、すべての面が前作よりもパワーアップした。また、それぞれの闘士に物語が存在する「アーケードモード」や、与えられた課題をクリアする「チャレンジモード」など、バラエティあふれるモードが用意されており、爆乳級のやり込みも可能になっている。

▼脱衣カットインがアニメーションするようになり、エロス度アップ！




## System

### 今度のバトルは 2人で力を合わせる 爆乳クロスランブル!!

本作のジャンルはベルトスクロール型のACTで、2人の闘士を交代しながらステージを進んでいく「爆乳クロスランブル」システムが採用されている。キャラの交代は1ボタンで手軽に実行でき、交代した闘士は体力が回復する。2人の力を合わせて発動する「合体闘気必殺技」もあり、闘士の組み合わせにより必殺技も変わるので、さまざまな爆乳の協奏曲を奏でられる！




◀2人のゲージが溜まっているときにだけ、この大技が実行可能。




▶孫権や呉栄といったキャラクターを、援軍として呼び出せる！

### ミニゲームも見逃せない!!

アーケードモードでは、回転縄を跳び越える「はずむ！　大縄跳び！」と、石像を破壊する「くだけ！　色男！」という2種類のミニゲームが発生する。どちらも熱い!!



▲王允子師の石像を攻撃して、彼を脱がそう！

## 物語 阿斗が開催する「バトルトレジャーハンティング」とは?

物語は、成都学園の闘士を名乗る阿斗により、孫策達が南陽学院に集められたところから始まる。「バトルトレジャーハンティング」という名の大会の開催を告げる阿斗だが、なんと、そこに現れたのは死んだはずの闘士達……!?




▲死んだはずの呂布達をよみがえらせた阿斗の目的とは……!?



## Report

### 呂蒙と関羽が来襲!

呂蒙と関羽の姿をした本作のキャンペーンガールが編集部に来襲！　声優陣の色紙を賭けて、編集部員と対戦することに。関羽におへそチラ見せで挑発されるも、呂蒙を本誌に夢中にさせるワナが成功。闘士の連係が乱れたところに必殺技を叩き込み勝利。色紙をゲットしたぞ!!





PRESENT

### サイン色紙を1名様にプレゼント!

孫策伯符役の浅野真澄さんなど本作の声優さんのサイン色紙を1名様にプレゼント。応募方法や締切は、P.179のプレゼントページをチェック！

### おっぱいコラム 16mってどのくらい?

上記闘士達のバストサイズ合計は、実に16m20cmになることが判明！　去年、中国で16mの大蛇が発見されて世間を騒がせたが、もしもこれがおっぱいだとしたら……？　考えただけでも恐ろしい。また、板橋区のクリスマスイベントでは長さ16mのロールケーキが作られ、500人に振舞われたことがあるらしい。つまり16mは、500人に振舞えるおっぱいということだ！




## Christie クリスティ

■CV：三石琴乃

アサシンとしての資質を持つ女性。極秘任務を遂行するために島を訪れたというウワサがあるが、果たして真相は？




## Kokoro こころ

■CV：川澄綾子

母の厳しい指導のもと、舞妓の修業に明け暮れる毎日を送っている少女。だが今回、母に内緒で島にやってきてしまった。




## Leifang レイファン

■CV：冬馬由美

裕福な家庭に育った天才少女で、何をやっても負けたことがない。明るく優しい性格だが、ティナにだけはライバル心を燃やす。




## Tina ティナ

■CV：永島由子

全米女子プロレスのチャンピオンにしてスーパーモデル。過保護な父親から逃れるようにして、島へとやってきた。




## Hitomi ヒトミ

■CV：堀江由衣

ひたむきに空手を極めようとするドイツ生まれの少女。格闘大会が開催されると聞きつけて、島に乗り込んで来たが……。

発売直前！

『DEAD OR ALIVE』シリーズの女の子達が、水着で遊ぶ、はしゃぐ、揺れる！ 目前に迫った発売日に向けて、女の子と見どころを大紹介♪

# ひと足早い

## 南の島の楽園で素敵なバカンスを送っちゃおう！

『DEAD OR ALIVE』シリーズで激戦を繰り広げた格闘少女達が、南国のリゾートに集結！ 本作は、女の子達が島で過ごす日常を楽しむバカンスゲーム♪ 発売直前の今回は、魅力あふれる女の子10人と、バカンス中に遊べるゲームの一部を紹介。本作を先行体験したライターによるインプレッションも要チェック!!



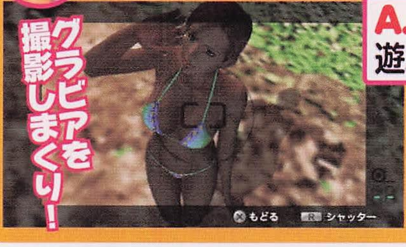
▲PSPの電源を入れたら、女の子と過ごす至福のひとときが始まる。当然、みんな水着だ！



**Q.これはいったいどんなゲームなの？**



**A.私達と遊ぶゲームよ！**




南の島では、ミニゲームで遊んだり、女の子達のプライベートシーンを眺めたりして女の子とのひとときを楽しめる。ゲームに勝利して獲得したザック(お金)で水着を集める楽しみも！

| DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス） | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年4月2日発売 | 通常版：¥5,229(税込) ※限定版は欄外を参照 | | |
| PSP | ジャンル | ETC(バカンスゲーム) | ACT |
| | メーカー | テクモ | 実用 |
| | 備考 | プレイ人数：1人用 | |

### 「電撃ゲームス×電プレ連動プレゼント」をチェック！

本作の広告が、今号（Vol.7）の電撃ゲームスに2ページ、電撃PlayStation Vol.469（3月26日発売）に3ページ掲載されています。この2冊の広告の各ページに記載されている計5つのキャッチフレーズを集めてご応募ください。本作のゲームソフト＆超横長ポスターを、抽選で5名様にプレゼントします。詳しい応募方法は、P.201の欄外をご確認ください。

「超横長ポスター」はこんなに長いんです！



ホントに横長っ！



※秘密の楽園ボックス：¥7,329（税込）、"かすみ"特製フィギュア＆秘密の楽園ボックス：¥15,729（税込）




# ドッキドキ♥サマータイム♥

## CHECK! 女の子達とゲームを楽しもう！

島で遊べるゲームのうち、新たに判明したのはこちら。開放感あふれる遊びにドキドキ！

### PICK-UP 1 ビーチフラッグ



2人の女の子が遠方の砂浜に刺さったフラッグへ向かって走る！　ボタンを連打して相手よりも速く走り、先にフラッグを奪おう。最後のジャンプが重要だ。

▲ヒトミとかすみのビーチフラッグ対決。2人の水着姿に見とれて、ボタン連打を忘れないように。



▶ヒトミがフラッグへ滑り込んで勝利！　迫力がある胸……だけではなく演出に心がおどる!!

### PICK-UP 2 どんけつゲーム




プールに浮かべられた小さな浮島の上で、2人の女の子がガチ対決！　おしりを使った2種類の攻撃と左右への回避を駆使して、相手を浮島から押し出そう。

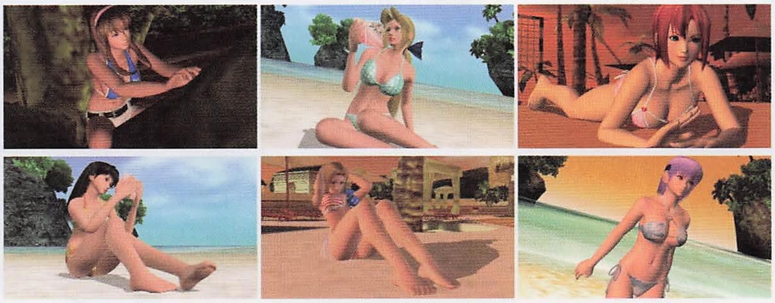
▲ダイナマイトボディがまぶしいRioと、キュッとしまったおしりが魅力的なあやねの対決。




▶激しい尻競り合いの末、Rioが勝利して賞金であるザックを獲得。女の子が乗る浮島になりたい！

### ！夢いっぱいのグラビアパラダイス

女の子のグラビアは「グラビアパラダイス」モードで編集&閲覧することができる。水着を持っているぶんだけ着せ替えができるし、女の子ごとに解放したグラビア数も確認できるので、RPGでレベルを99まで上げないと気がすまないタイプのプレイヤーはグラビアや水着集めに燃えること間違いなし。「最新式カメラ」をゲットしていざ挑戦！



### ～Writer's Column～ とりあえず仕事場でかすみと過ごしちゃいました♥

連日の徹夜作業のなか、増え続ける仕事に耐えられずに本作をプレイしてみました。大好きなかすみを選択してゲームをスタートしたところ、いきなり目の前に青い空、白い雲、そしてキュートでセクシーな女の子達がッ!!　画面から出てくる（気がする）マイナスイオン的なオーラを受けて清涼感を味わいつつ、さらなる癒しを求めてミニゲームに挑戦。ガンガン勝利してザック（お金）を稼ぎます。なぜお金を稼ぐか？　それはショップにセクシーな水着があるからさ。かすみにお目当てのピンクの水着を着せてプライベートシーンを眺めれば、仕事でタマった諸々もスッキリ解消です。でも、今度はかすみにハマりすぎて仕事に手がつかないかも……。（ライターP）



▲ニヤニヤしつつ遊んでいて、近くの席の女性に眉をひそめられたが、それもイイッ！

ボクだけの天使です！

**プレゼントの応募方法について**

P.200の「電撃ゲームス×電プレ連動プレゼント」に応募する際は、郵便ハガキに住所・氏名・年齢と5つのキャッチフレーズ（例：本誌P.4のこころとRioの広告の場合は「ほしいのはウインク？　投げキッス？　それとも…？」）を明記のうえ、「〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部『DOAP』プレゼント係」まで送ってください。締切は4月22日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



◀パイロットのジュドーはこの機体で多大な戦果を上げる!

# 果てなき戦いの幕は開けた! 立て、戦士達よ!!



**フルアーマーZZガンダム**
FA-010S

ZZガンダムに換装パーツを取り付けた機体で、機動力&攻撃力が向上し、圧倒的な戦闘能力を備える。

**Ex-Sガンダム**
MSA-0011[Ext]

Sガンダムの強化装備形態。機体の胸部中央には、MSでは初となるIフィールドが搭載されている。

いよいよ発売となった『ガンダムアサルトサヴァイブ（以下、GAS）』。すでに本作に熱中しているプレイヤーも多いことだろう。この新たな激戦の波に絶対に乗り遅れるな！



◀まだ映像化されていない作品からの参戦機体も続々登場!



▲大口径のビームスマートガンの砲火がすべてを焼き尽くす。人工知能の「ALICE」が搭載されており、ニュータイプ専用機にも匹敵する性能で敵機を圧倒する!!

GUNDAM ASSAULT SURVIVE
ガンダムアサルトサヴァイブ

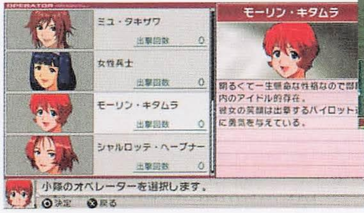
## 3機1組によるバトルで進化した作品の見どころを体験レポート!

3機小隊、マップ間の移動、パイロットメイキングなど、従来のシリーズにはない新要素を盛り込んでいるACT『GAS』。プレイヤーは、各ガンダム作品をベースにしたシチュエーションに挑み、追体験していく。発売直後の紹介となる今回は、担当ライターが本作の魅力を徹底レポート。ガンダムファンならずとも、この熱いバトルから目を離すな!!

| ガンダムアサルトサヴァイブ | | | |
|---|---|---|---|
| 発売中(3月18日発売) | ¥6,279(税込) | | |
| PSP | ジャンル | ACT | ACT |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス | 対戦 |
| | 備考 | プレイ人数:1～4人 | 協力 |



### ガンダムの魅力が凝縮されたバトルが開始!!









◀▲「機動戦士ガンダム00」の名場面が再現されたシチュエーションも追体験可能。また、お気に入りの娘をオペレーターに選んで戦うこともできる夢のような作品だ。

### 『GAS』のバトルシステムの概要

#### 3機1組による小隊がマップ間を移動してバトル!!

本作のバトルの最大の特徴は、最大3機で小隊を編成し、戦場へ出撃するというもの。仲間と協力しつつ、効率よく敵機と戦っていく計画性が重要だ。また、戦場となるマップが複数あるのもポイント。戦況を確認しつつ、集団戦や1対1の状況を作り出して敵機を撃破していこう。





**MORE『GAS』! 製品版の見どころ**

『GAS』の製品版には、2月中旬より配信されていた体験版にはなかった、及川光博氏によるオープニングテーマが収録されている。また、製品版ではより多くのパーツやスキルが使えるため、体験版以上にプレイヤー好みのカスタマイズが可能となっている。さらに、体験版やこれまでのシリーズ作品（『ガンダムバトルユニバース』など）のセーブデータがあれば、ショップ内にある「シークレット」の項目から特別ボーナスをゲットすることができる!!

# Play Report ついに開戦!! 担当ライターが語る『GAS』の魅力

これまでのシリーズ作品を熟知している担当ライターのBENがプレイしてわかった『GAS』の見どころとその魅力を解説する！

## ココがGood! #I Mobile Suite［モビルスーツ］
### 名機から変わりダネまで…15作品からMSが参戦!!

まず第一に、ゲーム中にMS、MA、サブフライトシステムが計300機以上も参戦するのが熱い！ オッゴやビグ・ラングといったACTでは初めて操作できるようになった機体があるので、コアなガンダムファンも納得のラインナップといえるでしょう。また、お気に入りの機体を徹底的にカスタマイズできるのもかなりGood！ 機体への愛とこだわりを極限まで追求できるのが嬉しい限りです。

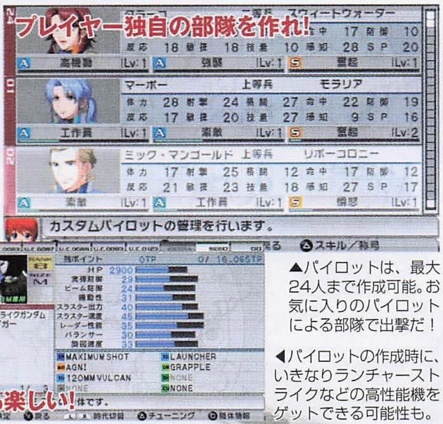



▼すべてのガンダムの機能を掌握する「トライアルシステム」を搭載したガンダムナドレ。特徴的なギミックのある機体が多数登場する。

▲画面いっぱいに表示される巨大MAデンドロ・ビウム。迫力のアクションにファンは感涙必至!!

## ココがGood! #II Pilot［パイロット］
### 自分自身がパイロットとなり宇宙世紀へ!!

プレイヤーの分身であるパイロットを作り出せるのも本作の魅力の1つ。性別や顔のパターンだけでなく、声のトーンまで選べます。使用できるのは宇宙世紀のシチュエーションのみですが、彼らが敵機を撃破したときには愛情がわいちゃいますね。なお、パイロットは戦闘を行うごとに成長し、スキルの付け替えもできます。手塩にかけて育てたパイロットがエースとして活躍する様はたまらないものがありますよ！




▲パイロットは、最大24人まで作成可能。お気に入りのパイロットによる部隊で出撃だ！

◀パイロットの作成時に、いきなりランチャーストライクなどの高性能機をゲットできる可能性も。

## ココがGood! #III Multi Play［マルチプレイ］
### かつてない「共闘感」でバトルが展開!!

マルチプレイでは、仲間との協力プレイが特に熱い！ バトル中はマップのいたるところから強敵が出現するので「シャアが来た！」「そっち行くよ!!」など、仲間と声を掛け合いつつ戦うと盛り上がるうえ、ほどよく役割分担ができます。強敵との交戦中に仲間が撃破された場合は、「救助」で僚機を復活させられるのがイイですね。助け合いの精神もチームワークの1つと実感できますよ。




◀「SEED」と「00」は協力プレイ時の使用機体とパイロットが固定。

▶戦闘中にエースのバルトフェルドが登場。こんなときは1つのマップに集まって攻撃だ。

▲敵にエース級のパイロットが出現しても、気心の知れた仲間同士で協力し合えば対処しやすい。連携攻撃と救助を駆使すれば、かなりラクに敵を撤退に追い込める。

## ココがGood! #IV Event Scene［イベントシーン］
### 原作をほうふつとさせるシーンも満載!!

「シチュエーション」モードは、各ガンダム作品のシナリオを追体験できるというだけあって臨場感がスゴイ！ エース級のパイロットの出撃時やバトルの急展開時にはファン心をくすぐるイベントが始まります。例えばランバ・ラルとのバトルでは「ザクとは違うのだよ、ザクとは!!」という有名なセリフが戦場で聞けるわけで、テンションが上がるってものです。プレイ後は、ついガンダム作品を見直したくなる(笑)。




◀GNアーマーをまとったガンダムデュナメス。原作ではこのあと……。

▲オールドタイプでも1、2を争う実力のパイロット、ヤザン・ゲーブル。ダンケル＆ラムサスとの連携プレイで襲い掛かる！



▶アナザー作品は、シチュエーションの冒頭でイベントが発生。宇宙世紀より、物語へ感情移入しやすい？



▲ストライクガンダムのエールストライカーと同様のバックパックを装備し、高い空戦能力を誇る。オーブ連合首長国防衛の際、その真価を発揮する!!



**ストライクルージュ**
**MBF-02**

ストライクの予備パーツを組み上げて完成させた機体。カガリ・ユラ・アスハ専用機でもある。

**GNアーマー TYPE-E**
**TYPE-E GN-001**

ガンダムエクシアの支援機で、巨体ながらも機動性の高さを生かした近接格闘が可能となっている。



▲左右のアームには、GNビームガン内臓のGNソードを装備。原作の1stシーズンでは、アルヴァトーレと激闘を繰り広げる!!

**MORE『GAS』! 音楽面にも注目!**

シリーズ初搭載となる「カスタムサウンド」は、メモリースティックに入っているMP3などの音楽データを聴きながらゲームをプレイできるというもの。これを実行するには、「OPTION」内の「カスタムサウンド」の項目をONにして、次に「BGM」の項目でゲーム中の曲を聴きたい曲に変更すればOK。「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」のシチュエーションで「BEYOND THE TIME」を流してテンションを上げる……といった楽しみ方も可能だ。




# Ys vs.空の軌跡 ALTERNATIVE SAGA

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

**日本ファルコムを代表する2大タイトル『イース』と『空の軌跡』が夢の競演！　その衝撃的な内容を、日本ファルコム社長・近藤氏のインタビューとあわせてお届けしよう!!**

**7/29 発売決定!**

# 日本ファルコムの2大作品が激突!!

| イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ | | |
|---|---|---|
| 2010年7月29日発売予定 | 通常版：¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版：¥7,980(税込) | |
| PSP | ジャンル：ACT(対戦型ハイスピードバトルアクション) | ACT |
| | メーカー：日本ファルコム | 冒険 |
| | 備考：プレイ人数：1～4人 | 対戦 |



## 戦いの舞台は異世界"ザナドゥ"―― ゲームファン注目のACTが堂々登場！




△シナリオはフルボイス！　豪華キャスト陣による熱演にも注目だ。



▶シナリオモードだけでなく、最大4人で戦える対戦モードも存在。多人数対戦で激しくバトル！

『イース』のアドルが！　『空の軌跡』のエステルが!!　日本ファルコムの人気キャラが一堂に会することで話題の対戦型ACT『イースvs.空の軌跡』。発売日の発表とともに、いよいよそのゲーム内容が明らかとなった。今回は登場キャラの一部やストーリーなど、本作の注目ポイントをチェック。さらにインタビューで、本作の詳細に鋭く迫る!!

## アドル・クリスティン

CV：草尾毅

"赤毛の冒険者"として有名な『イース』の主人公。生涯を冒険の旅に捧げ、百余冊にもおよぶ冒険日誌を残したとされる稀代の冒険家。片手剣と楯を巧みに操って戦うスタイルで、ファイヤーなどの魔法も使いこなす。

### 電撃ゲームスチェック! しゃべるアドルは激レア！



アドルといえば"心優しい正義感"というイメージですが、実はゲーム中でしゃべることはほぼなく、その人物像は意外と謎に包まれていました。でも本作では、バッチリしゃべりまくります。俺口調なのか僕口調なのか、今から楽しみ♪

## Prologue 異世界に召喚された戦士達







▶魔王討伐のため、戦士達がザナドゥに召喚される。エリア移動や選択肢での行動選択など、AVG的な要素も。

"ザナドゥ"と呼ばれる世界に眠る、強大な魔力と永遠の命を持つキングドラゴン・魔王ガルシス。ガルシスが目覚めるたびに、その驚異に立ち向かう戦士が異世界から召喚され、激闘が繰り広げられてきた。そしてまた、新たな戦士が召喚されることに。



ポムver.（空の軌跡）

ピッカードver.（イース）

### ラッピィ

CV：進藤尚美

異世界から来た戦士を導く謎の存在。選んだシナリオによって異なる姿をとる。

## 『イース』SIDE

### 20年以上受け継がれてきた"優しさ"のA・RPG

PCで1作目が発売された1987年当時、PCのゲームは難易度が激しく高いものが多かった。そんななか、"優しさ"のA・RPGと銘打たれて登場したのが、この『イース』だ。複雑な操作や理不尽な謎解きがなく、誰もがドラマチックなストーリーを楽しめることや、秀逸な音楽などにより人気を集めた。シリーズは7作（そのほか、外伝作品も存在）まで作られており、今なお高い人気を誇っている。




◀最新作はPSP用A・RPG『イース7』。『イースvs.空の軌跡』のシステムは、この作品がベースとなっている。



### ドギ

CV：玄田哲章

"壁砕き"で知られるアドルの相棒で、元は盗賊。動きは遅いが、強力なパンチで戦う。

### ガッシュ

CV：佐藤拓也

『イースVI』で初登場した傭兵で、アドルのライバル的存在。ハルバードと符術を使う。

### マイシェラ

CV：平尾明香

『イース7』で登場した、風見の力を持つ巫女。魔法を使った遠距離攻撃が得意。

## 担当ライター大興奮コラム

### まさに日本ファルコムの集大成！ファンは確定で要チェックですぞ

アドルとエステルが同じ画面にいるだけでヤバイのに、舞台が『ザナドゥ』（※1）とは「やられたっ！」って感じ。30代のファンは、コレだけでたまらんですね。対戦がメインでシナリオはオマケかな、なんて誤解してましたが、どうやらかなりのボリュームがあるようで、非常に嬉しい誤算です（選択肢があるし、分岐やマルチエンディングも!?）。ちなみに本作は「マテリアルコレクション」というイラストや音楽を楽しめるモードを搭載。社長の近藤氏いわく「容量いっぱいまでデータを詰め込む」とのことなので、こちらにも期待大！

（担当ライター：傭兵）

※1：『ザナドゥ』とは日本ファルコムが1985年に発売したPCのA・RPG。4つの王冠を集めてドラゴンスレイヤーを手に入れ、キングドラゴン・魔王ガルシスを倒すことが目的。悪いことをするとカルマが上がるなどユニークなシステムもあり、当時のPC雑誌の読者人気ランキングで1年以上1位を獲得し続けた実績を持つ。

# ドリームマッチがここに開幕!!

日本ファルコム歴代キャラも多数参戦！



## エステル・ブライト

CV:神田朱未

父譲りの棒術を得意とする遊撃士で、謎の結社“身食らう蛇（ウロボロス）”による“輝く環（オーリ・オール）”事件を解決した功労者の1人。明るく元気でポジティブな反面、思い込んだら一直線と暴走することも。

## 『空の軌跡』SIDE

### 若き遊撃士エステルの成長が描かれるRPG

『英雄伝説』シリーズの6作目にあたるRPGで、その人気の高さから3部作（※2）としてリリースされた。行動順番が重要となるバトルシステムやスロットを利用した強化システムなど、RPGとしての完成度の高さはもちろん、秀逸なドラマ性と魅力的なキャラクターも特徴。特に主人公のエステルとヨシュアの青春ドラマのような恋の描かれ方は、高く評価されている。




◀人々の平和を守る遊撃士（ブレイサー）であるエステルを中心に、戦いや恋愛ドラマが展開。



**ヨシュア・ブライト**

CV:斎賀みつき

エステルの相棒の双剣使い。その正体は結社の元一員で、“漆黒の牙”の異名を持つ。

**ティータ・ラッセル**

CV:今野宏美

高名な導力学者の孫で、エステルの妹的な存在。強力な火力を持つ導力砲を使う。

**オリビエ・レンハイム**

CV:子安武人

とぼけた音楽家と帝国のクールな皇子という2つの顔を持つ。武器は導力銃。

**レン**

CV:西原久美子

巨大な鎌や人形兵器パテル・マテルを操る結社の一員。“殲滅天使”と呼ばれる。

## System 『イース7』をベースにした多人数対戦ACT！

基本システムは『イース7』と同じで操作方法も簡単なものだが、最大4人での対戦を前提としているだけに、対戦の駆け引きで重要となる特殊なアクションが本作には多数追加されている。特にジャンプが加わったことは大きく、高低差を生かした立体的なアクションが楽しめるようになった。




▲基本は1対1の戦いとなるが、ストーリー展開によって変則的な戦いもあるようだ。



▼敵の攻撃に合わせてタイミングよくガードすると、ダメージを完全に防ぐフラッシュガードに！




△ジャンプ中に攻撃をすればジャンプ斬り、回避をすればエアダッシュなど、多彩なアクションが可能。空中戦を制することが勝利へのカギか？

## Field 感動のシーンを生んだ名所を再現！

戦いの舞台となるフィールドは、シリーズに登場した名所が再現されたもの。大きな穴が開いていたり、溶岩に包まれていたりと、多彩なギミックが存在するのが特徴だ。柱などのオブジェクトを壊すと、さまざまな効果のアイテムが見つかるらしい。




▲『イースⅡ』より。広場の中央にある池に入ると、移動速度が下がりそうだ。




▼『空の軌跡』より。激しい高低差が存在。工房だけに変な仕掛けがあるかも!?

### 支援キャラとして歴代の日本ファルコムキャラが登場！

戦闘中に支援ボタンを押すことで、プレイヤーをサポートする支援キャラが登場！ このキャラはバトル前に設定可能で、キャラごとに攻撃や回復など、異なる支援効果を得られるようだ。また、登場するのが歴代の日本ファルコムキャラであることもポイント。かなりマニアックな作品からも登場するらしい。



From 『英雄伝説3 白き魔女』

**ジュリオ&クリス**

『英雄伝説3』の主人公とヒロインで、成人の儀式「巡礼の旅」に出かけた幼なじみ。

### 電撃ゲームスチェック！ キャラ設定は『the 3rd』クリア後！

キャラ設定は“影の国”事件後（『the 3rd』クリア後）の模様。エステルとヨシュアのヨリが戻って、結社を抜けて行方不明になったレンを捜している時期なので、2人のラブラブっぷりや、レンとの微妙な関係の描かれ方に注目！



## INTERVIEW 近藤社長が語る『イースVS.空の軌跡』の魅力!!



日本ファルコム 代表取締役社長 **近藤季洋氏**

PC版A・RPG『ツヴァイ!!』やPC版『英雄伝説 空の軌跡』などの開発に携わり、2007年に社長に就任した。

――本作を開発することになった経緯を教えてください。

**近藤季洋氏（以下、近藤。敬称略）**：『イース7』の開発中から、アドホックモードを使った協力や対戦プレイの案がありました。それとは別に、ACTばりに戦闘演出が派手な『空の軌跡』で本格ACTを作ってみたいという話もありまして。その2つが1つに結びついた形ですね。

――舞台が『ザナドゥ』で驚きました。

**近藤**：日本ファルコムは30年以上ゲームを開発してきて、『イース』や『空の軌跡』ファンのみなさんはもちろん、そのほかのタイトルのファンの方々も多いんですよね。ですから、1人でも多くの方に喜んでもらいたいので、いろいろなタイトルのネタを散りばめています。往年のファンの方には、こういったところにも期待してほしいですね。

――では、プレイヤーキャラにも他作品のキャラが？

**近藤**：プレイヤーキャラは、『イース』と『空の軌跡』です。ただ、支援キャラという形で、歴代の日本ファルコムキャラが登場します。プレイヤーキャラもかなり多いですが、支援キャラはそれよりも多くなります。

――ストーリー部分の見どころは？

**近藤**：夢の競演なので、ありえないキャラ同士の掛け合いに注目してほしいですね。ガッシュとオリビエが出会ったらとか、性格が似ているあのキャラとあのキャラが出会ったらとか。各作品のシナリオ担当にも意見を聞いて、「もしも」の掛け合いを本気で書いてますから。

――対戦ACTとしての手ごたえはいかがですか？

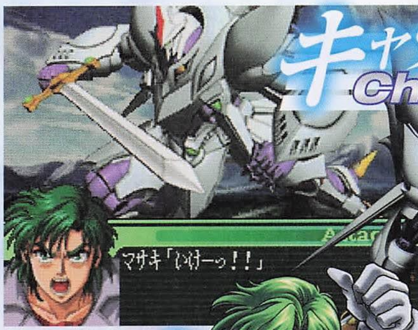
**近藤**：『空の軌跡』ファンにはACTが苦手な方も多いので、テストプレイにはACTがヘタな女性スタッフを交えてバランスを調整しています。レベルアップでの強化やスキルのセットなど、カスタマイズ要素もありますので、ACTが苦手な人でもクリアできる作りです。逆にコアなACT好きの方は、スキルの付け替えなどで同キャラでもプレイヤーの個性を反映できるようにしています。

――本作に期待する読者にメッセージをお願いします。

**近藤**：単なるコラボ的な作品で終わるのではなく、日本ファルコムとみなさんの架け橋になるようなタイトルにしたいと考えております。交流イベントのような大会も開催してみたいですし。公式ツイッター（※3）もありますので、みなさんのいろいろな声を待っています。

※2：『空の軌跡』は1994年にPCで発売されたRPG。2004年にはPSPへ移植された。1作目は『FC（ファーストチャプター）』、2作目は『SC（セカンドチャプター）』、3作目は『the 3rd』と副題がついている。　※3：日本ファルコムの公式ツイッター（http://twitter.com/nihonfalcom）では、さまざまな作品の裏話がこっそり聞けることも……。また、3月いっぱいは、本作で使用してほしい楽曲を募集中とのこと。100曲以上が収録される予定なので、もしかしたら希望の曲を収録してもらえるかも！

# キャラクター&ユニット Character & Unit
## 物語の中核を成す機体と操者を紹介!!








### 風の魔装機神 サイバスター
風の精霊サイフィスと契約する風の魔装機神。非常に強力なパワーを秘めているが、その力に見合う操者のプラーナ(気)も必要になってくる機体だ。




▲ディスカッターという剣を主体にして戦う騎士のような機体。高い機動力を持つ。



### 炎の魔装機神 グランヴェール
炎の精霊グランバと契約する魔装機神。非常に高い攻撃力を持っているが、そのためか、防御面に難が残る機体となっている。



風が呼んでいる――!

正義感の強い熱血少年

### マサキ・アンドー
地上から召喚された魔装機の操者候補。感情の起伏が激しい。黙っていれば二枚目なのだが、三枚目を演じることが多い。






▲ジャオームの優れた運動制御システムは、のちに開発される魔装機の基礎となった。

### 陽炎の魔装機 ジャオーム
ラングランで開発された正式魔装機の第1号機。プラーナ・コンバーターの出力が大きいため、操者によっては魔装機神並みの力を出すことができる。




▲炎の精霊の影響によって生まれた熱素を制御することで、高出力を実現している。

熱血体育教師

### ホワン・ヤンロン
地上から召喚されたグランヴェールの操者。元体育教師で、中国拳法の使い手。故事成語マニアで、すぐに説教を始めるクセがある。



# スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

ついに、あの『魔装機神』が復活する!『スパロボOG』シリーズに多大な影響を与えた本作を絶対に見逃すな!!

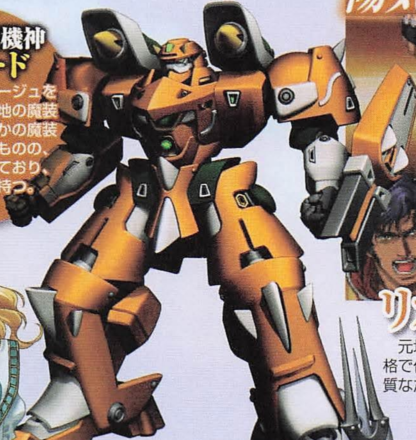
## 『スパロボ』シリーズのスピンオフ作品『魔装機神』がDSで再誕!!

『スーパーロボット大戦OG』シリーズなどに登場し、多くのファンに支持され続けている「魔装機神サイバスター」。そのスピンオフ作品としてSFCで発売された『魔装機神』がDSで復活する。今回は、主要なキャラクター&機体と、DS版の見どころとなるポイントを紹介しよう!




◀主人公のマサキを中心に、『スパロボOG』シリーズにリンクする物語が展開!

| スーパーロボット大戦OGサーガ **魔装機神 THE LOAD OF ELEMENTAL** | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年5月27日発売 | ¥6,090(税込) | | |
| DS | ジャンル | S·RPG | 戦略 |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス | 育成 |
| | 備　考 | プレイ人数:1人用 | |



## 大地の魔装機神 ザムジード

大地の精霊ザムージュを守護精霊とする大地の魔装機神。機動力はほかの魔装機神に劣っているものの、防御に非常に優れており、自己修復能力も持つ。

## 陽気な元空軍パイロット




## リカルド・シルベイラ

元地球連邦軍の空軍パイロット。陽気かつ実直な性格で仲間の信頼を多く集めている。ただし、ラテン気質なためか、すぐに女性に手を出すという一面も。







▶▼搭乗者の動きをトレースするため、ほかの機体に比べ柔軟かつ人間的な動きが可能となっている。

## 芯の強い女性操者






▶遠隔攻撃兵器ファミリアによって、中距離戦・射撃戦にも対応する。

## テュッティ・ノールバック

北欧系の美しさを持つガッデスの操者。性格は素直で涙もろいが、それを表に出すことはあまりない。サウナが大好きで、1日2回は入っているとも。



## 水の魔装機神 ガッデス

水の精霊ガッドを守護精霊とする水の魔装機神。魔術増幅度を強化する特殊処理が施された武器・トライデントや、ファミリアを使用することができる。



## ヴァルシオンシリーズ2号機 ヴァルシオーネR

魔装機ではなく、地上で開発されたものに練金学を応用したという特殊な機体。搭乗者の動きをトレースする優秀な操縦システムが用いられている。

## DC総帥の一人娘



## リューネ・ゾルダーク

地上の軍事結社、ディバイン・クルセイダーズ(DC)の総帥ビアンの一人娘。超人的な運動能力を持つ、お転婆でじゃじゃ馬な女の子。

# ゲームの見どころ Story & System

## SFC版の魅力はそのままに、DSに合わせた進化をとげる!!

## ストーリー STORY 地底世界「ラ・ギアス」を襲う“巨大な魔神”の脅威

### 神聖ラングラン王国に迫り来る闇

地球内部の位相空間にある地底世界「ラ・ギアス」。そのなかにある神聖ラングラン王国では、未来見の予言により、遅くとも10年以内に国の存亡にかかわる災いが訪れることが告げられていた。



◀「巨大な魔神がラングランを滅ぼす」。その予言の意味とは……?



▲地下の動乱は地上をも巻き込むことに。

### 練金学の粋を集めて生み出された魔装機

災いの予言を受けた王国は、それに対抗するため練金学の粋を集めた人型汎用兵器「魔装機」を生み出す。しかし、強い力を持ちすぎたため操者の選抜に悩むことに。そこで王国は地上から操者を召喚することを決心するのだった。

## システム SYSTEM 『スパロボ』シリーズの魅力を踏襲した本格SLG!

### オーソドックスなターン制バトル

ゲーム中の戦闘は『スパロボ』シリーズと同じくターン制で進行。「精神コマンド」など、おなじみのシステムも、もちろん搭載されている。




▶魔装機などのなどのユニットは、SDではなくリアルタイプで描かれる。

『スパロボ』らしいシステムが満載!

### 戦闘シーンは新規描き起こし!

SFC版のバトルではハイクオリティなアニメが楽しめたが、DS版ではその演出がパワーアップ。新規描き起こしのアニメで、マサキ達の激戦を盛り上げる!!







◀▲ロボットがリアルタイプで描かれるからこそ可能となった迫力の演出! 魔装機同士の熱戦が見事に表現されている。

携帯機の限界を超えるアニメーション!!

## SPECIAL COMMENT

### 寺田プロデューサーが『魔装機神』にかける熱い想いを語る!

——本作のリメイクが決定した経緯を教えてください。

**寺田氏**:『魔装機神』は、『スパロボ』シリーズのなかでもリメイクへの要望が多く、以前から復活させたいと思っていました。『スパロボOG』シリーズの今後の展開を踏まえたうえで、今がいいタイミングだと考え、リメイクを実現させました。

——作品の見どころについて教えてください。

**寺田氏**:「スパロボOGサーガ」と銘打ってはいますが、『魔装機神』は単体で独立している作品でもありますので、『スパロボ』や『スパロボOG』シリーズを遊んだことがない方でも楽しんでいただけると思います。

——発売を楽しみにしている読者にメッセージをお願いします。

**寺田氏**:今回のリメイクを機に、ぜひ『スパロボ』シリーズのなかでも人気の高い『魔装機神』に触れてみてください!

# 仲間達とともに大空を舞う！ フライトACTの最高峰が PSPに今夏登場！




エースコンバットX² ジョイントアサルト

**戦闘機を操り熾烈な戦いを展開する『エースコンバット』シリーズ。マルチプレイの強化を中心にさらなる進化をとげた、その最新作を紹介する！**

| エースコンバットX2 ジョイントアサルト | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年夏発売予定 | 価格未定 | | |
| PSP | ジャンル | ACT(マルチミッション共闘フライトアクション) | ACT |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス | 対戦 |
| | 備考 | プレイ人数：1～8人／オンライン対応 ※ | 協力 |

※アドホックモード、インフラストラクチャーモードに対応。どちらも最大4人での協力プレイと最大8人での対戦プレイが可能。

## 時代を代表する世界各国の傑作戦闘機が多数登場！

### MILITARY AIRCRAFT
現在判明している13種類の登場機体


F-16C ファイティングファルコン
Su-27 フランカー
Su-37 ターミネーター
F-22 ラプター
タイフーン
A-6E イントルーダー
F-1
A-10A サンダーボルトII
F-2A
F-14D スーパートムキャット
F-15E ストライクイーグル
F/A-18E スーパーホーネット
ラファール

**■F-16C ファイティングファルコン**
4,000機以上が製造されて世界各国で活躍する、最もポピュラーな軽量戦闘機。愛称は「戦う隼」を意味する。

**■F-22 ラプター**
世界最高クラスの性能を持つステルス戦闘機。愛称の「ラプター」とは「猛禽類（もうきんるい）」のこと。

**■A-6E イントルーダー**
丸みを帯びた機首に高性能な電子機器を装備し、全天候での運用を想定した攻撃機。「侵入者」がその愛称。

**■A-10A サンダーボルトII**
攻撃機の雄として知られる名機。低速時でも高い機動性を保てるのが特徴。愛称は「稲妻」を意味する。

**■F-14D スーパートムキャット**
1986年公開の映画「トップガン」で人気が沸騰し、今なおファンが多い名機の改良型。愛称は「雄猫」の意味。

**■Su-27 フランカー**
旧ソ連が開発した戦闘機で、ズバ抜けた運動性を誇る。ラグビーなどのポジションの1つ「フランカー」が愛称。

**■Su-37 ターミネーター**
愛称は「終焉させる者」の意味。Su-27を改良したSu-35に推力偏向ノズルを加え、より優れた運動性を実現した。

**■タイフーン**
イギリス、イタリア、スペイン、ドイツが共同開発した多用途戦闘機で、デルタ翼が特徴。愛称は「台風」。

**■F-1**
日本が独自に開発を進め、支援戦闘機として初めて超音速飛行を実現した機体。今は役目を終え退役している。

**■F-2A**
F-1の後継機として日米での共同開発が行われた支援戦闘機。2000年から航空自衛隊の各基地に配備されている。

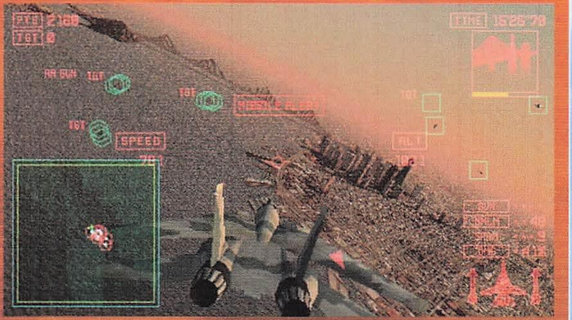
**■F-15E ストライクイーグル**
F-22の登場まで世界最強といわれたF-15戦闘機を改良した戦闘爆撃機。「攻撃する鷲」の愛称を持つ。

**■F/A-18E スーパーホーネット**
主にアメリカ海軍が艦載機として運用するF/A-18を改良した戦闘攻撃機。愛称は「スズメバチ」の意味。

**■ラファール**
フランスのダッソー社が開発した、フランス空軍などで運用される多用途戦闘機。愛称は「疾風」の意味。

# 戦いの迫力がさらに増大!『X』の魅力を受け継ぐ最新作

圧倒的なスピードで大空を切り裂き、一瞬のチャンスを逃さずターゲットを破壊する快感。そんな興奮を味わえるフライトACT『エースコンバット』シリーズ。その最新作である『X2』では、民間軍事会社（PMC）のパイロットとなって、世界の空を転戦することになる。前作である『X』の魅力を引き継ぎつつ、進化した操作性を実現し、より戦いの迫力も増しているのだ。




▲コントロール感覚も一新！　初めて飛行機ゲームをプレイする人でも、すぐに自在に戦闘機を操り、敵を撃墜するエースとして活躍できる。

## 歴史館 傑作フライトACT『エースコンバット』シリーズの歩み

『エースコンバット』シリーズは、全世界での累計販売本数が1,100万本を超える人気作だ。初心者にもわかりやすい独自の操作から、上級者が好む操縦桿感覚を感じられる操作まで幅広く対応するほか、ミサイルを数十発搭載できるなど、いい意味で娯楽作と割り切ったゲーム性を取り入れ、独自のスタイルを築いている。ここでは、そんな同シリーズの歩みを簡単に振り返ってみよう。

| タイトル | 機種 | 発売年 |
|---|---|---|
| エースコンバット | PS | 1995年発売 |
| エースコンバット2 | PS | 1997年発売 |
| エースコンバット3 エレクトロスフィア | PS | 1999年発売 |
| エースコンバット04 シャッタードスカイ | PS2 | 2001年発売 |
| エースコンバット5 ジ・アンサングウォー | PS2 | 2004年発売 |
| エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカンウォー | PS2 | 2006年発売 |
| エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション | PSP | 2006年発売 |
| エースコンバット6 解放への戦火 | Xbox 360 | 2007年発売 |
| エースコンバット　エックスアイ スカイズ・オブ・インカージョン | iPhone・iPod touch | 2009年発売 |

**LOCK ON! 1**
### リアルとゲームの両立
戦闘機モノのゲームといえば、リアルさを徹底追求したフライトシミュレーターやリアルさを度外視して爽快感を重視したSTGが多かった時代に登場した第1作目。両ジャンルの長所をミックスさせた新スタイルを確立し、大成功を収めた。

**LOCK ON! 2**
### 世界観の確立
2作目からは、背景世界の描写が強化され、さらに3作目からは個性的なキャラクターも登場。ミッションの進行とともに展開する物語も含め、"世界観で楽しませる"という特徴が加わったことで、新たなファン層の獲得につながった。

**LOCK ON! 3**
### 戦術性の導入
ゲーム中に無線交信が行われるシーンは初期の作品でも存在したが、4作目では、自軍と敵軍それぞれの交信を通じて戦況を確認できた。また、プレイヤーが出撃場所や帰還タイミングを決めることができるなどの戦術性が加わった。

**LOCK ON! 4**
### カスタマイズの充実
兵装を選択できるシステムなどを発展させ、『X』では本格的なカスタマイズが可能になった。エンジンやウイングなど5つのカテゴリーごとにパーツを付け替えることで、オリジナル機体を自分好みの性能に調整することができる。

# EVOLUTION 過去作から大幅な進化をとげた3つのポイントをピックアップ！

『X2』で新たに加わる魅力のなかで、とくに注目したい3つのポイント。すべてのプレイヤーにかつてない衝撃をもたらす、それらのスゴさをチェックせよ！

## POINT 1 協力と対戦の双方がパワーアップしたマルチプレイ！

『X2』では、PSPのアドホックモードとインフラストラクチャーモードで最大8人による対戦プレイを楽しめるほか、物語にそってミッションを進めるキャンペーンモードを最大4人による協力プレイで楽しむこともできる。前作『X』では、特定のミッションの結果によって以降の展開が変化する「ストラテジックA.I.」が好評だったが、『X2』では同システムが「マルチストラテジックA.I.」に進化。右の図のように、ソロプレイの場合は、陸上自衛隊か航空自衛隊のどちらかしか支援できない（MISSION 03と04のどちらかにしか進めない）が、マルチプレイなら任務を分担することで両部隊を同時に支援可能。同時支援に成功すると特殊ミッション（MISSION 05B）への道が開き、ソロプレイとは異なる展開を楽しめる。




キャンペーンモードで最大4人同時プレイが実現!




▲▶キャンペーンモードを2～4人で楽しめるのは、シリーズ初の試み。仲間の機体はコンテナ端のマークが色分けされて示されるため、位置を把握しやすい。連携して敵機を攻撃する戦い方が可能になるのだ。

### マルチストラテジックA.I.システム

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ソロプレイ 進行ルート例① | MISSION 01 | MISSION 02 | 航空自衛隊の支援を選択 | MISSION 03 / MISSION 04 | MISSION 05A / MISSION 05B |
| ソロプレイ 進行ルート例② | MISSION 01 | MISSION 02 | 陸上自衛隊の支援を選択 | MISSION 03 / MISSION 04 | MISSION 05A / MISSION 05B |
| マルチプレイ 進行ルート例 | MISSION 01 | MISSION 02 | 特定のプレイヤーが航空自衛隊を支援 / 別のプレイヤーが陸上自衛隊を支援 | MISSION 03 / MISSION 04 | MISSION 05A / マルチプレイ時だけのルートへ MISSION 05B |

●マルチプレイの種類

- アドホックモード（無線LANによる直接通信）
- インフラストラクチャーモード（インターネットの使用）

→ 最大4人の協力プレイと最大8人の対戦プレイが可能

## POINT 2 「エンハンスド・コンバット・ビュー」が演出する大迫力のドッグファイト！

戦闘距離付近にいる敵機が見やすくなるグラフィック表現、それが「エンハンスド・コンバット・ビュー」だ。結果的に遠方との距離感の差が大きくなり、急接近するミサイルの迫力や敵機とのニアミスのスリルが増している。また、機影を確認しやすいため、敵機の行動を先読みして攻撃する偏差射撃を行いやすくなっている。

『X』の画面



『X2』の画面




▲▶これまでは主に計器上の数値で認識していた距離感が、視覚的に脳裏に焼きつく！

## POINT 3 現実世界の空を舞台に繰り広げられる戦い！

過去のシリーズ作品では、架空の大陸が戦いの舞台となっていたが、『X2』の眼下に広がる風景は、実在する地域をモデルにしたものだ。PSPの描画限界に挑戦するかのような美しいグラフィックと相まって、ちょっとした観光気分に浸ることもできる。

アラビア半島



東京



▲石油産出地域として知られるアラビア半島。現実世界のイメージそのままに、大規模な油田施設が広がっている。

◀日本の首都である東京の空も戦場となる。東京タワーをはじめ、おなじみの名所が次々と目に飛び込んでくるのだ。

デンスポ

# ピッチャーの手に謎の光球発生か?



## 真相は?

**能力が高くなると発生する残像現象だった!**

楽天・田中投手の投球時、手が謎の光を放つことをカメラがとらえた。火の玉魔球や霊の仕業など憶測が飛び交ったが、取材の結果レアスキルと呼ばれる能力の影響と判明。これは『プロ野球 ファミスタDS 2010』の新機能で、発動すれば絶大なパワーで相手をねじ伏せる!



# プロ野球 ファミスタDS 2010

今年も『ファミスタDS』の季節がやってきた! 自分だけのチームを率いて、白熱のペナントレースをひと足早く体験しよう!!

## 話題の選手を使用できる!

ペナントレース開幕に合わせて『ファミスタDS』シリーズの最新作が登場。なんといっても選手が2010年開幕予想データになっているのが嬉しい点。城島健司や雄星など、昨年末から話題になっている選手をさっそく使用することができるのだ。さらに「パワースイング」や「決め球」など、駆け引きを奥深くする新要素も見逃せない!

## 最新選手データ収録の2010年リーグ開幕!

| プロ野球　ファミスタDS 2010 | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年3月25日発売 | ¥5,229(税込) | | |
| DS | ジャンル | ACT(ドリームチーム育成プロ野球アクション) | ACT |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス | |
| | 備　考 | プレイ人数:1人用/オンライン対応 | |

## 12球団 注目選手をチェック!

今年活躍が期待される各球団の注目選手のデータを公開! 気になるあの選手の能力はいかに!?

### 小笠原道大
(読売ジャイアンツ)



▲通常のスイングでも長打を狙いやすい、頼れるパワーヒッター。

### 井端弘和
(中日ドラゴンズ)



▲守備力はトップクラスを誇る。バントとミートの高さも光る。

### 福地寿樹
(東京ヤクルトスワローズ)



▲自慢の走力で、相手守備をかき回すことが得意なリードオフマン。

### 城島健司
(阪神タイガース)



▲高いパワーと、確実に盗塁を刺す強肩が魅力のキャッチャー。

### 前田健太
(広島東洋カープ)



▲速球と豊富な変化球が武器の若手。さらなる成長が期待できる。

### 三浦大輔
(横浜ベイスターズ)



▲高いスタミナと安定感のある投球術を持ち、完投をしやすい。

### ダルビッシュ有
(北海道日本ハムファイターズ)



▲投手のなかで、すべてにおいてトップクラスの能力を持つ。

### 岩隈久志
(東北楽天ゴールデンイーグルス)



▲149kmの速球と多彩な変化球を武器に、エースとして君臨。

### 杉内俊哉
(福岡ソフトバンクホークス)



▲高い制球力と抜群のスタミナをあわせ持っている名投手。

### 雄星
(埼玉西武ライオンズ)



▲期待のルーキーで、レベルアップ時の能力の伸びが大きい。

### 西岡剛
(千葉ロッテマリーンズ)



▲チームトップの俊足で盗塁を狙う。守備力の高さも魅力的。

### 坂口智隆
(オリックス・バファローズ)



▲ミートと走力が高い、頼れる1番。肩と守備力も高レベル。

# アクション 簡単な操作で多彩な駆け引きが可能

十字ボタンとⒶボタンだけでバッティングとピッチングの基本操作ができ、野球ゲーム初心者でもプレイしやすい。バットを振る途中で止めるハーフスイングや、投球後に十字ボタンの左右でさらに球を曲げられる変化球など、駆け引きを熱くするシリーズ独特の操作も引き継がれている。また、ピッチャーのスタミナがゲージで表示され、ペース配分や交代のタイミングを計りやすくなった。



◀逃げ玉や落ちる球など、緩急をつけたピッチングもシンプル操作で行える。

## 2つの新アクションで駆け引きがさらに白熱！

### パワースイング

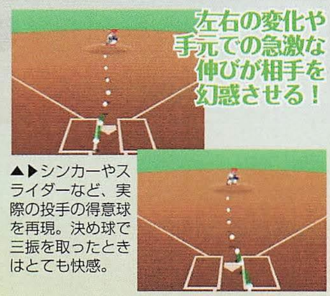
打撃時に、Ⓨボタンでパワーとミートを一時的に上昇させる"パワースイング"を新たに実装。ボールが当たると真芯でとらえることができ、派手な演出効果や音とともに痛烈な打球が飛ぶ。ただし使用回数には制限があり、1イニングごとに1回増える仕組み。ランナーが塁上に溜まったときや、上位打線から始まるイニング、サヨナラのチャンスなど、勝負どころを見極めて効果的に使おう。



▲スイング時のエフェクトも派手になる。

### 決め球

投球時にはⓎボタンで、各投手が得意とする「決め球」を投げられる。全部で14種類あり、投手ごとに1つ設定されている。いずれの球も打者の手前で急激に変化することから、打者は反応しづらい。ただし「決め球」はスタミナを多く消費するため、連続して使うとすぐに投手が疲れて球速や球威が落ちてしまう。サヨナラのピンチで確実に三振を取りたいときなどに使おう。当然、スタミナのある投手なら決め球も多く投げられる。



▲▶シンカーやスライダーなど、実際の投手の得意球を再現。決め球で三振を取ったときはとても快感。

# 試合 144試合以上のレースで世界一を目指せ！

「そのまんまファミスタモード」では、ワンマッチ形式のオープン戦や、実際のプロ野球の日程にそって戦うペナントレースを楽しめる。新データの選手を操り、2010年の熱戦を先取りしよう。さらに、トーナメント形式で強豪と戦って世界一を目指す「FBCモード」を新搭載。こちらは実在の球団だけでなく、ナムコスターズなどのゲームオリジナルチームや、自分で作ったドリームチームでも挑戦することができる。自慢のチームを率いて世界一の称号を勝ち取ろう！

### ●オープン戦



◀セ・パ両リーグのチームを組み合わせて試合ができる。

### ●ペナントレース



▲実際のプロ野球の試合日程を完全再現。交流戦やクライマックスシーズンなどもある。

### ●FBC(世界一決定トーナメント)



▲参加する8チームを選んで、トーナメント戦を行う。1度負けても敗者復活戦がある。

# 育成 好きな選手を集めて育成し最強チームを作り出す！

各モードをプレイすると手に入るファミスタポイントを使ってファミガシャを回すと、1000枚以上の選手カードのなかから1枚が手に入る。このカードは、オリジナルチームを結成してペナントレースに挑むドリームペナントモードで選手として使用可能。選手は選手試合での活躍に応じて得られる経験値で成長していく。

### 「ファミガシャ」で選手獲得！



◀投手や野手のほか、期間限定で出る種類のカードもある。

### 試合に出した選手が成長！




### 成長した選手がスキルを身につけることも！



▲▶試合で得られた経験値がたまると、その選手カードがレベルアップ！　能力が上がったり、新たなスキルを獲得したりする。

### カードの色が変化すれば能力がさらにアップ！

ファミガシャからは、オリジナル選手の緑カード、プロ野球選手の青カード、レア選手の金カードの3種類が出る。このうち、青カードのプロ野球選手と自分で作ったマイカード選手は、レベル9まで育てて条件を満たすと銀カードに変化！　銀カードのレベル1からさらに育てることができる。



◀▼初期能力が高い状態からさらなる育成に励もう。

## 好みの能力を持つオリジナル選手を作成

本作から新たにオリジナル選手を作る機能が搭載された。まずプロフィールを決め、そのあと投球テストや守備テストなどで得たポイントを能力に割り振れば、自分好みの選手が完成する。作成選手は12人まで登録できるので、オリジナル選手だけでスタメンを組み、世界一を目指すことも可能だ。

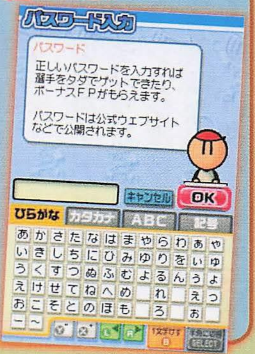


◀自分の分身を憧れの球団に入れ、4番兼エースとして起用することもできる。

## 注目 期待の若手選手カードが手に入る特別パスワードを入手せよ！

ファミガシャ画面内で入力することで、特別な選手カードを入手できるパスワードを公開！　プロ野球2009年シーズンに活躍した期待のルーキーの選手カードが手に入り、優秀な選手の可能性もある。ソフトを購入したら、すぐにパスワード選手を入手して、自分のチームを強化しよう。今後も公式サイトのFAMISTA WEB（http://famista.jp/ds2010/）などで、いろいろな選手やボーナスファミスタポイントが手に入るパスワードが公開される予定。見逃さないよう、まめにチェックしておこう!!

パスワード　フレッシュマン




**COLUMN 久々のプレイでもすぐになじめた!**

ほかの『ファミスタ』シリーズと操作が同じなので、久々のプレイだったにもかかわらず、すぐになじめた。新登場の"決め球"はいきなりボールに変化がかかるため、驚いて見逃すことが多い。最短で1試合3イニングで終わるのでペナントがサクサク進み、気づくと数時間も遊んでる、なんてことも。ドリームチームの選手集め＆育成もだいぶ進んだので、育てたチームで人と対戦をしてみたい!!　（ライターT）

# 楽園に混沌を呼べ!!

要人の暗殺、ド派手な破壊工作、ゲリラとの共同戦線……。ミッション遂行のためには手段を選ばないエージェント・リコが、いよいよ日本上陸！

## 任務の地は島国「パナウ」

東南アジアに存在する島国「パナウ」。島の南西部には岩肌が露出した大地があり、北東部の山には、雪が降り積もっている場所もある。熱帯気候ながら、さまざまな顔を持つ場所だ。



▲西側の群島には、近代的な雰囲気の建物が数多くあるようだ。ここがパナウの中心部だろうか？

◀背の高い木々が密生する島の東部。上空から発見されにくそうなので、ゲリラが潜伏している可能性も。

▲河口付近には、いくつものマングローブ地帯がある。ここにはどんなミッションが？

▼茶色い大地と遺跡、そしてまばらな木々がある地域。人が寄りつかなそうな雰囲気だ。

### 数々のミッションが待ち受ける!

実際のゲーム中のマップには膨大な数の光点が表示される。その光点のある場所には、集落や軍事施設などが多数存在。ミッションを受けたり、軍事施設を破壊したりすることでパナウを混乱に陥れることができるのだ。ミッションを達成していけば、ゲリラ達がリコに協力的な態度をとってくれるようになるという展開が待っているかも……？

## パナウで巻き起こるリコの戦いを目撃せよ!

### POINT1 戦いの舞台は超ダイナミック!!

本作を目の当たりにしてまず目を奪われるのは、壮大なスケールで描かれたフィールドだ。マップは時間の経過により昼夜が変わり、ときには雨や雪が降ることがある。また、上で紹介しているとおり地形のバリエーションもさまざま。リコの戦いは誰にも予測できないものとなる！

**総面積1,000km!?**

▶眼下に広がるパナウの総面積は、東京都の半分ほどの広さ。この大地を実際に移動しながら、多彩なミッションに挑戦していこう。



広すぎッ!

### POINT2 車、ボート、ヘリ、飛行機…なんでも乗れる!

車やバイク、飛行機や戦車といったあらゆるモノに乗り込んで操縦できるのも本作ならでは！　すべての乗り物が島の移動手段であり、攻撃手段となる。その種類は、なんと総数100以上!!



◀車から身を乗り出して銃で攻撃するといった戦い方もできる！

### CHECK 地形を最大限に利用して戦え!

▶うっそうとした森の中では、バイクの機動性が光る！



平地では敵の車を奪いとれるし、森の中では木々にグラップリングフックで跳びつける。地形を利用した戦いが活路を開くことも!!

# STORY 元上官の探索のため独裁国家に潜入!

冷酷な独裁者、ベイビー・パナイが支配する島国・パナウ。リコのかつての上官であるトムが、組織の最高機密と数百万ドルの資金を持ったまま、この国で消息を断ってしまう。トムの真意を探るべく、彼の捜索ミッションに挑むリコだったが、島に向かう途中でヘリが襲撃され……!?



◀島にはパナイと対立するゲリラが多数存在。ときには彼らと協力しながら戦っていくことになる。



紛争を激化させ島のパワーバランスを崩せ!

▲島の施設を次々と破壊していけば、島に混乱(カオス)をもたらすことができる。これにより、ゲリラ軍の動きが活発になり、リコの活動しやすい状況が生まれていく。

# ACTION 卓越した技量を武器に戦い抜け!

これまでにも単独で多くの秘密作戦に従事してきたリコ。ここ最近は一線を退いていたとはいえ、その能力はほかの者とは比べ物にならないほど高い。マシンガンやロケットランチャーといった銃火器はもちろん、パラシュートやグラップリングフックなどの特殊な装備も駆使して戦場を駆けるリコ。彼を止められるものは存在しない!



敵のヘリをハイジャック!

◀ヘリのコクピットに張りついたら、パイロットを引きずり下ろして操縦桿を奪え!



すべてをブチ壊す!!

## PICK UP 1

### グラップリングフックで攻撃&移動!

リコが腕に装着している鉤爪が付いたグラップリングフックは、壁に引っかけるとその地点へと瞬時に移動できる優れモノ。しかも、敵に向かって振り回せば強烈な殴打を繰り出せる。この装備を使いこなすことが、ミッション成功のカギとなることは間違いない。



グラップリングフックで自在に移動!

◀フックはかなり遠くまで届くので、高所の壁に引っかければ、一気にそこまで移動可能。

## PICK UP 2

### パラシュートを操り、空中を滑空!

リコは、背中に何度でも使用できる高機能なパラシュートを常備している。高所からの降下や脱出を自在に行えるため、敵の裏をかくような立ち回りが可能だ。



ヘリからの脱出にも!



高所から奇襲せよ!

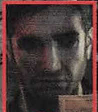
▲地上の敵の目をかいくぐり、空中から敵の施設に潜入せよ!

◀墜落寸前のヘリに乗っていても、パラシュートでラクラク脱出!

# JUST CAUSE 2™ ジャストコーズ2

## バトルスタイルはまさに"なんでもアリ"! 伝説のエージェントが戦場に舞い戻る!!

広大なマップを自由に行き来し、数々のミッションに挑むオープンワールド型のACT『ジャストコーズ2』。パナウと呼ばれる島国を舞台に、主人公のリコが銃撃やハイジャックといった破天荒な振る舞いで暴れまくる痛快な作品だ。壮大かつ緻密に作り込まれたフィールド、豊富な乗り物、前作から進化したアクションなど、見どころ満載のゲーム概要をチェックせよ!



PLAYER CHARACTER

【コードネーム:スコーピオン】
### リコ・ロドリゲス

ある組織の秘密工作員として、数々の革命やクーデターで暗躍してきたエージェント。久しく現役を退いていた彼に再び指令が下される。

**ジャストコーズ2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年6月10日発売予定 | ¥7,980(税込) | | |
| PS3 | ジャンル | ACT(アグレッシブ・アクションアドベンチャー) | ACT |
| | メーカー | スクウェア・エニックス | |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |
| 2010年6月10日発売予定 | ¥7,980(税込) | | |
| Xbox 360 | ジャンル | ACT(アグレッシブ・アクションアドベンチャー) | ACT |
| | メーカー | スクウェア・エニックス | |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |



PSP版だけの新キャラも追加!

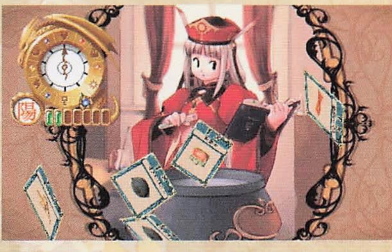
## 『アトリエ』シリーズの名作が復活!

マリーやエリーが活躍したザールブルグより遥か東方、グラムナートで繰り広げられる新たな冒険。PS2で人気を博した『アトリエ』シリーズの名作が、キュートな新ヒロインを引っさげてPSPにやってくる!!

# Atelier Judie ユーディーのアトリエ 囚われの守人 ～グラムナートの錬金術士～

## アイテム調合が楽しいほのぼのRPG

シリーズ屈指のうっかりヒロインの活躍を描く『ユーディーのアトリエ』が、新要素を加えてPSPで登場。今回はプレイしてわかったゲームの魅力＆ヒロインのかわいさを徹底レポート！ 臨場感を重視した採取システムや、期限を気にせず作りまくれるアイテム調合など、やり込み派にはたまらない要素が盛りだくさん。完全オリジナルの新ヒロインも追加され、PS2版を遊んだ人も見逃せない！



◀トラブルで200年後にタイムスリップしてしまったユーディーことユーディット。元の時代に戻れるのか!?

| ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人 | | |
|---|---|---|
| 2010年4月8日発売 | ¥5,040(税込) | |
| PSP | ジャンル | RPG |
| | メーカー | ガスト |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

冒険 育成



プレイして実感! 担当ライターMはココにハマった!

## Point 1 ダンジョン風の採取地で冒険!

調合などに使うアイテムは、主に採取地で集めることに。採取ポイントで集めたり、敵を倒して集める感じですね。採取地はダンジョン風になっていて、本格RPGとしてばっちり楽しめます。仲間にできるキャラは何人もいて、基本的には条件を満たして知り合う→お金を払って雇うという流れ。キャラごとに特徴があるのはもちろん、仲よくなるとキャラ別のイベントも見られるのが◎です！




◀見るからに怪しいトラップを発見。ユーディーに解除できるのだろうか?

▼パーティを組んでの本格的なバトルもシリーズの醍醐味。キャラごとに特殊なスキルを使用可能。




## Point 2 自分のペースでやり込める、期限なしの調合

『アトリエ』シリーズといえば、アイテム同士を調合して新たなアイテムを作るのが魅力です（図鑑を埋めていく感覚がたまりません♪）。作品によってはクリアまでの日数制限があるので、調合ばかりしているとバッドエンドになるジレンマがありますが、本作は日数制限がないので問題なし！ 調合好きにはたまらない、嬉しいシステムになっています♪




▲『リリーのアトリエ』に登場した"従属効果"を継承して、調合結果に多彩な効果を追加することが可能。

## Point 3 目的に合わせてお引越し♪

調合を行う工房は引越しが可能。街ごとに氷室や溶鉱炉といった独自の施設があるので、目的に応じて引っ越せるのがポイント。攻略に役立つのはもちろん、お目当てのキャラの近所に住める点も妄想欲を刺激されます（笑）。







◀工房の家賃はそれなりの価格。お引越しは計画的に！

▲氷室を使えばアイテムの鮮度を落とすことなく保管できる。




# 真のヒロインはどっちだ!? ドジっ娘錬金術士 VS 迷子の美少女





## Story 200年後の未来にうっかり飛ばされた錬金術士の運命は…

小さな村の一角に工房を構える錬金術士ユーディーは、依頼品である「時のお守り」を量産していた。ところが、調合中に髪の毛が一本混じったために大釜が大爆発！ 気がつけばそこは、何もかもが今までと異なる"200年後の未来世界"だった。頼れるモノは錬金術士としての腕と、祖母の形見の1冊の本。それでも脳天気なまでに前向きな彼女は、元の時代に帰るべく錬金術の工房を開く。こうして、グラムナートの小さな王国でユーディーの新生活が幕を開ける。




▶大爆発後のアトリエの様子。何年も風雨にさらされ、家屋が朽ちかけている。

**主人公**
**ユーディット・フォルトーネ**
（CV:神田理江）
調合を失敗して200年も先の未来に飛ばされてしまった、うっかり者の錬金術士。愛称はユーディー。

ほかにもこんなヒロインが登場します



**ラステル**
路頭に迷うユーディーに手を差しのべたお嬢様。
（CV:高橋美紀）

**パメラ**
ユーディーに力を貸す、明るく楽観的な幽霊の少女。
（CV:利田優子）

**エスメラルダ**
かつて、大量発生した魔物から街を守った女戦士。
（CV:波岡晶子）

**クリスタ**
有名な盗賊の一人娘だが、本人はまっとうな冒険者。
（CV:近藤光世）

### 担当ライターMのイチオシ▶????

## 冷ややかな表情が…♥

ああっ、はかなげな少女の冷ややかな表情がたまらないっ（いや、全然アブナイ人じゃないですよ！）。恩人であるユーディーにさえ、容赦なく鋭いツッコミを入れる彼女のマイペースさにホれました♥ まだ名前は明かせませんし、新キャラだけあって簡単には会えるわけではありませんが、花澤香菜さんの演技とマッチして不思議クール系好きにはたまらんキャラになっています。誰がなんといおうと、本作の真のヒロインは彼女に決まりなのです!! あ、クールに見えて実は妄想癖があり、たまに微妙に暴走しちゃうというギャップもステキですぞ～♥






▲巨大な鍵状の杖を持った謎の少女。どうやら、発見された神殿と深いかかわりがあるようだが、果たして、その正体は？

**PSP版の新キャラ**
**????**
（CV:花澤香菜）
自分の名前さえ思い出せない記憶喪失の少女。神殿で迷子になっているところをユーディーに保護される。

### 担当編集Sのイチオシ▶ユーディー

## うっかりだけじゃない！

ライターMの歪んだ意見に反論しようとしたものの、新キャラの小動物っぽさにクラリときている編集Sです。イカンイカン。さておき、正真正銘のヒロインである主人公のユーディーはことあるごとに"うっかり"が強調されますが（たしかに転ぶわ、ぶつかるわで大変だけど。笑）、実は16歳という若さで工房を持つしっかり者でもあるんです。そして自分がイチオシなのは、彼女のまっすぐな心。好きか嫌いかハッキリ口にできる正直さと前向きな明るさは、ある意味で天然娘ならではの魅力。たまにKY気味だけど、その強引さもまた♥ やはりヒロインには、ポジティブ元気少女が似合いますね♪

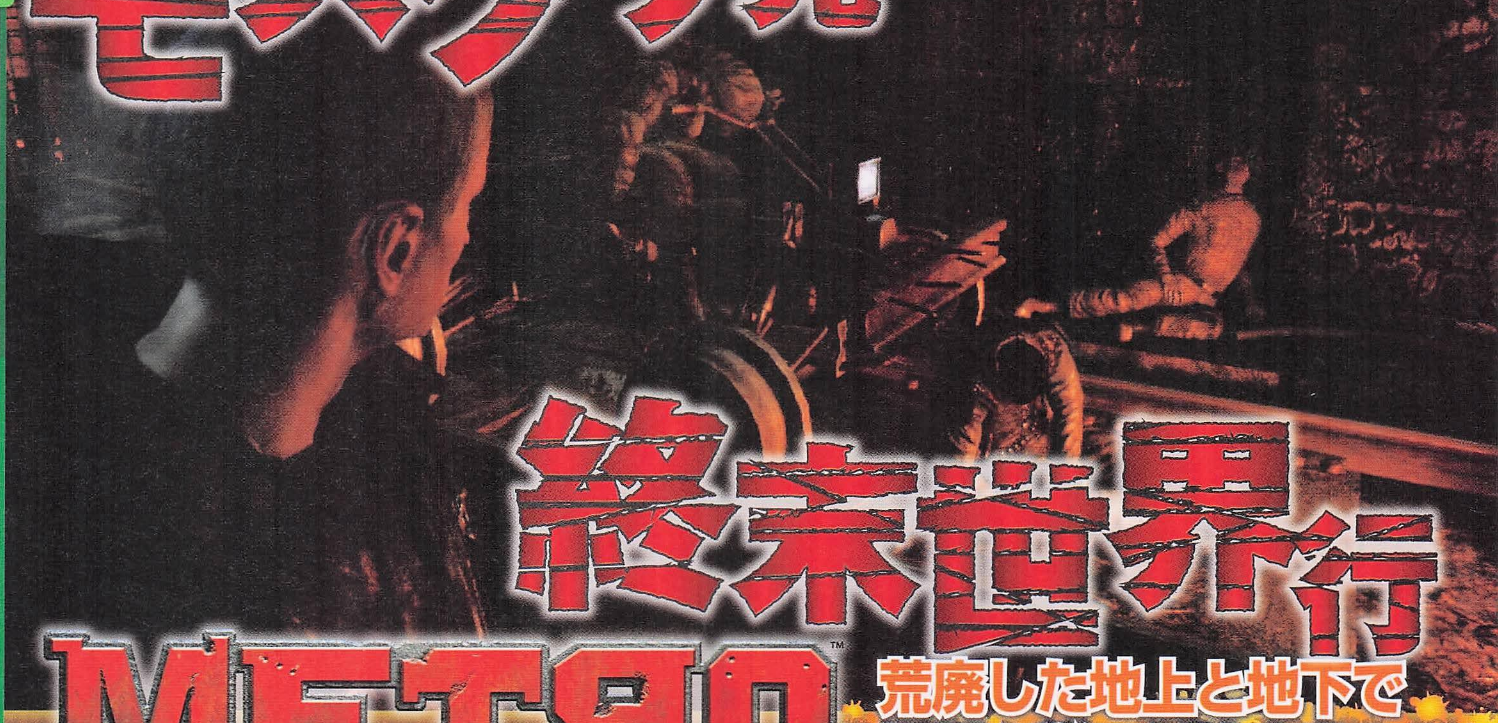





▲誰にでも親身に接するユーディー。まっすぐで打算のない人柄だからこそ、謎の少女も初対面の彼女に心を開いてくれる。

担当ライターMの「コレだけは言わせて!」
**PSPとの相性がバッチリ!!**

移植元となったPS2版『ユーディーのアトリエ』には、ほかの『アトリエ』シリーズと違って無期限で調合を楽しめるという特徴があります。限られた期間で最高の成果を出すというのもゲーム的には魅力ですが、せっかくなら鍛え上げた錬金術のスキルでアイテムをフルコンプしたくなるのが心情というモノ。気ままにダラダラと遊ぶのも楽しいゲームなので、遊ぶ時間や場所を選ばないPSPとの相性は、マジでバツグンですよ！



# モスクワ発 終末世界行

# METRO 2033

## 荒廃した地上と地下で極限の戦いが始まる！

**ロシア国内でベストセラーとなった小説を原作に、上質のSTGへと仕上げた『メトロ 2033』が日本に上陸！ 謎の敵に支配された地上を取り戻せ！**

### ロシアのベストセラー小説を原作にした探索型STG

2005年にロシア国内で販売され、40万部以上のベストセラーを記録した、ディミトリ・グルホフスキー氏のSF小説「メトロ2033」。この小説を原作に、サバイバルアクションシューターとしてゲーム化したのが本作だ。核戦争により荒廃した未来のロシアという小説の世界観を、ハイクオリティなグラフィックで見事に構築していることに注目！

### 物語 легенда

核の炎は地表を焼き尽くし、人類を滅亡の淵に追いやった。モスクワの地でわずかに生き残った人々は、地下鉄（メトロ）のトンネルを住処として生き延びていた……。それから約20年後の西暦2033年。地上はミュータントが支配する世界へと変わり、メトロの住人たちは生活に必要な物資を求めて地上を探索する、命がけの生活を送っていた。そんな現状を打破するため、主人公はミュータント発生の謎を求め、旅立ちを決意する。




| メトロ 2033 | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年5月13日発売 | ¥7,770(税込) | | |
| Xbox 360 | ジャンル | STG(サバイバルアクションシューター) | ACT |
| | メーカー | 発売元:スパイク／開発元:4A Gamers | |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### ゲームの舞台はモスクワの地下鉄

シェルターであり、町となった地下鉄のトンネル。まるで蟻の巣のようなこの地下道が、人間が唯一生存できる空間だ。



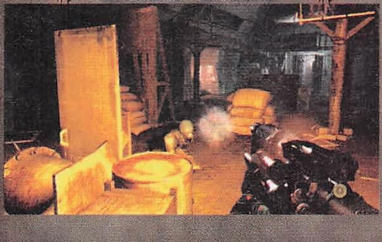
▲地下ではライターの明かりやコンパスなどを頼りに、次の目的地を探していく。

## 武器

## 限られた物資を組み合わせて攻撃の要となる銃器を作る！

核戦争後に作られた武器は、物資の不足により、主にありあわせの道具を組み合わせて作られる。弾薬も不足しているためナイフだけで戦うことも

### ショットガン



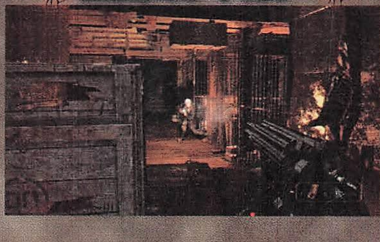
◀狭い場所や接近戦で威力を発揮するショットガン。

### サブマシンガン



◀簡易のマガジンを使っているため、弾がむき出し状態。

### 加圧式ボウガン



◀手動で空気を圧縮し、その空気圧で矢を発射する銃。

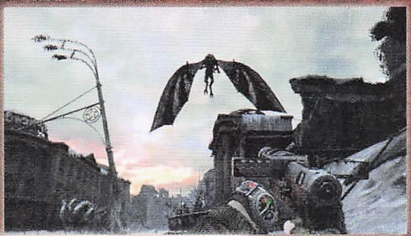


# 地上 核兵器で生まれた恐怖と絶望の新世界

放射能で汚染された地上は、人がまともに活動できる世界ではなくなっている。しかし、目的地への到達のためには、この危険な地上にも足を踏み入れなければならないのだ。

## 新世界の住人 クリーチャー

長きにわたって栄華を極めた人間に代わり、今や地上の主となったクリーチャー達。原型すらわからないほどに醜く姿を変えた生き物は、人間の何倍も大きく、強力だ。クリーチャーは、物資を求めて地上に這い出てきた人間に見境なく襲いかかる。なかには飛行能力を備えた個体もいるため、ガレキだらけの地上で逃げ回るのは困難を伴う。しかも、武器である銃や弾丸が貴重品になっているという状況では、ムダ弾を撃つような余裕もない。クリーチャーから逃れるには地形を利用することも重要となる。



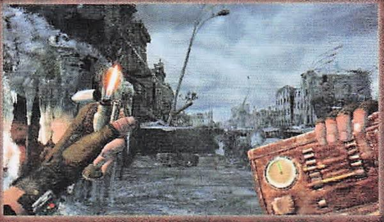
▲上空から襲いかかってくるクリーチャー。地上にはこんな不気味な生物が、我が物顔でのさばっているのだ。



◀クリーチャーの襲撃を逃れるため、地上に空いた穴に逃げ込む。こういった穴や廃墟を使って攻撃をかわそう。

## 見えない恐怖 放射能汚染

2012年に起こった核戦争の影響で、地上はいまだに放射能で汚染されている。ガスマスクの着用なしに地上を歩けば、汚染された空気により、ものの数分で命を失ってしまうだろう。地上はこの汚染に加え、クリーチャーの脅威もあるため、物資の探索はリスクの高い行為であることがわかる。 だが、地下では物資の確保が難しく、地上の探索は避けて通ることができない。なお本作は独自のインターフェイスが地上の探索をサポートしてくれる。メニュー画面を開くことなくライフやミニマップ、方角などの情報を読み取ることができるため、画面もすっきりとして見やすい。



▲右手に持ったクリップボードでは、現在の目的（クエスト内容）や、目的地に方向なども確認することができる。



▲暗く放射能汚染された地上に出る前には、ガスマスクの着用と武器の装備が必須。ガスマスクは店で買えるほか、敵対する人間を倒して奪うことも可能だ。

▼左手に装着した時計で、現在の時刻はもちろん、ガスマスクの有効時間を計ることができる。この時計には、ほかの機能もあるようだが……。



# 地下 地下鉄のトンネル内が世界のすべて



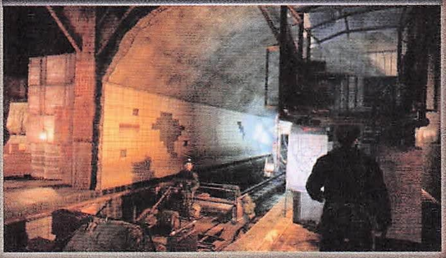
人間が放射能とクリーチャーから逃げるように潜り込んだのが、地下に張りめぐらされた地下鉄のトンネルだ。各駅は小さな町になっており、トンネルが町をつなぐ道路代わりになっている。

## 身を隠すように暮らす地下の人々

人類の地下での暮らしは、核爆弾の投下とともに始まり、すでに20年以上が経過している。人々のなかには、生まれたときからここで暮らしている者もおり、不自由を強いられる地下生活も、彼らには当たり前の光景になりつつある。しかし、経済活動、生産活動に限界があるこの状況では、物資の不足は常につきまとう問題。メトロにおいて売買に通貨が使われることはなく、代替として、世界崩壊前に使われていた弾丸が通貨として使われている。また、世界が崩壊する前に使われていた軍用銃などは品質がよく、数も少ないため、貴重品とされている。

### レールカー

▼町と町をつなぐトンネルにあるレールカー。これで隣町に移動することも可能だ。



## 地下世界にも進出するクリーチャー

基本的にクリーチャーは地上だけに住む生き物であった。しかし近年"ダークワン"と呼ばれる新たなクリーチャーが出現し、地下にも現れるように。主人公が旅立つことになったのも、この新種の出現がきっかけだ。唯一安住の地であった地下を脅かすダークワン。果たしてこの新種はどこからやって来たのだろうか？



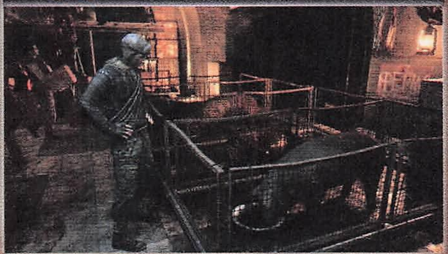
### 市場

▼駅の跡を利用した町には、このような市場がある。武器を始め、物資が行き交っている。



### 畜産

▼地下ではブタの飼育も行われている。食べ物が少ないこの時代では家畜も重要な財産。






名作として名高い『ユグドラ・ユニオン』。そのDNAを受け継ぐ新作S・RPGが登場する。練り込まれたストーリーやシステムのポイントをお届けしよう!!




# 最強の軍団を

ブレイズ・ユニオン
BLAZE UNION
STORY TO REACH THE FUTURE

## 傷つきながらも未来をつかみ取ろうとする若者達の青春群像が壮大に描かれる!

独創的なシステムでユーザーを楽しませてくれるスティングから、新たなS・RPGが発売される。しかも、あの人気作『ユグドラ・ユニオン』と世界観を共有するというのだから、期待も高まるところだ。今回は気になる内容のなかから、主要キャラクターやストーリーにスポットを当てて紹介。骨太なシステムもあわせて本作の魅力を解説する。




▶キャラクターデザインには、光崎瑠衣氏を起用。艶やかなタッチが魅力的。

| ブレイズ・ユニオン | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年5月27日発売 | | ¥6,279(税込) | |
| PSP | ジャンル | S·RPG(タクティカル·ファンタジーRPG) | 戦略 |
| | メーカー | 発売:アトラス/企画·開発:スティング | |
| | 備　考 | プレイ人数:1人用 | |

## 世界観 WORLD 急激な軍備増強を図る帝国 治安は悪化し世界は混沌へ……



古の魔竜・ブロンガと契約し、力を得た皇帝が代々統治する軍事国家「ブロンキア帝国」。時の皇帝ソルティエは、先帝の後を継ぐなり急激な軍備の増強を図った。その結果、領内各地で暴動が勃発し治安は悪化する。帝国の西部に位置する商業都市ティエラは、そんな帝国の理不尽さを象徴したような地であった。その一角、ネザー地区で物語の幕は上がる――。



## ブレイズ義賊団

帝国の圧制に苦しむ臣民を守るために立ち上がった、若者達の義賊団。リーダーであるガーロットが中心となって、帝国を変えるための活動を起こしている。

力を求める義賊団のリーダー

主人公 **ガーロット** (CV:鳥海浩輔)

本作の主人公で、ブレイズ義賊団のリーダー。不正な権力者に対抗するため、そして市民を守るために大きな力を望んでいる。

ガーロットの幼なじみ

**シスキア** (CV:堀江由衣)

ガーロットとは幼い頃からの顔見知りで勝気な少女。幼少の頃ガーロットに「義賊団ごっこ」を持ちかけた張本人でもある。

## CHECK! 独自の戦略性を生み

2006年にGBAで発売され、口コミで話題になったのが『ユグドラ・ユニオン』。それまでのどのS・RPGにもない独創的なシステムが搭載されており、非常に濃密かつ質の高い戦略を楽しむことができた名作だ。本作『ブレイズ・ユニオン』は、そんな名作の世界観やシステムを受け継ぐ期待の新作。しかも、本作に登場する「ブロンキア帝国」は、『ユグドラ・ユニオン』における敵国である「新生ブロンキア帝国」の前身という設定も、ファンには楽しみな要素となっている。物語や設定がどのようなつながりを見せるのかはまだ不明な点も多いが、いまだ色あせぬ魅力を持つ『ユグドラ・ユニオン』を、『ブレイズ・ユニオン』の予習としてプレイしてみてはいかがだろうか?

| GBA | | PSP | |
|---|---|---|---|
| 発売日 | 2006年3月23日 | 発売日 | 2008年1月24日 |
| 価格 | ¥6,090(税込) | 価格 | ¥4,980(税込) |

※PSP版『ユグドラ・ユニオン STING the Best』は¥2,940(税込)で2010年3月25日発売



# 率い、腐敗した帝国を討て!!



**冷静沈着なガーロットの友人**

**ジェノン**
(CV:川田紳司)
ブレイズ義賊団のメンバーでガーロットの幼なじみ。確かな剣の腕を持っているが、それよりも参謀的な面でリーダーを補佐する。

**巨大な斧を扱う女戦士**

**メデューテ**
(CV:田中理恵)
巨大な戦斧を操る女戦士。あまりにも力に頼るガーロットに、その無謀さを指摘し、私兵団結成のきっかけをつくる人物でもある。

## システム SYSTEM 独特なシステムで展開する戦略バトル ユニオンを築いて敵を一掃せよ!!

### タクティクスカード あらゆる情報をカードに凝縮!

本作の大きな特徴となるのが、この「タクティクスカード」を使った戦闘だ。戦闘前に選択し、ターンごとに使うことになるタクティクスカードには、ユニットの移動力や攻撃力といった基本情報が詰まっている。例えば右のカードなら「Mov.06」なので、1ターンの移動力が6となる。これは1ターンで全ユニットが移動できる数が6という意味。どのユニットをその数値内で動かすかということも重要な戦術となる。このように、タクティクスカードは各ターンの軍団全体の能力を左右する。






▲戦闘前に選択できるタクティクスカードには、枚数の制限もある。手札があるうちに勝利を収めろ！



▲「ALL」や「Pow」は、戦闘にかかわる情報。カードによっては攻撃だけでなく、防御や回復も可能。

◀個々のユニットではなく、軍団全体を指揮する雰囲気を味わうことができるのが魅力の1つ！

### ユニオン ユニット同士をリンクさせて一斉攻撃!!

本作のもう1つの特徴といえるのが、タイトルにもなっている「ユニオン」のシステム。本作では、1ターンに攻撃できるユニットが1つに限られている。しかし、攻撃の起点となるユニットを中心にフォーメーションを組むことにより、1回で複数のユニットが攻撃に参加することも可能だ。ただし、前述したように1ターンの移動力は限られている。そこで、いかにフォーメーションを組める陣形で移動し、複数のユニットで攻撃するかといった思考系の楽しみも大きな魅力なのだ！



▲『ユグドラ』には、「×型」と「+型」のフォーメーションが用意されていたが……？



◀ユニットにはクラスによって強弱関係がある。どの順番で陣形を組むかもカギだ！

### 「タクティクスカード」自体にも特殊な効果が!

軍団の能力を左右するタクティクスカードだが、カードそれぞれにも「スキル」という形の特徴が設定されている。防御力を高めたり、一定のダメージを与えたりといった使い分けで敵を振り回そう！


新カード「ヴァイス」

**『ユグドラ』にはなかった新カードも!**



◀なかには、本作で追加された新たな能力を持つカードも！

## 出した『ユグドラ・ユニオン』



▲祖国を新生ブロンキア帝国に奪われた王女を中心に物語が展開する。



**ブロンキア帝国**

古の魔竜と呼ばれるブロンガと契約する者が代々統治する軍事国家。現皇帝ソルティエになってから急激に軍備増強を図り、各地に混乱をもたらしている。

**ブロンキア帝国皇帝**

**ソルティエ**
(CV:加藤将之)
ブロンガの契約者であるブロンキア帝国の現皇帝。国民に重い徴税を課して軍備を拡大し、その軍事力で領土拡大を図ろうとする。

**皇帝に忠誠を誓う親衛隊隊長**

**ラピス**
(CV:茅原実里)
ブロンキア帝国の皇帝親衛隊隊長。無口で感情を表に出さないが、ソルティエに忠誠を誓い、帝国に逆らう者には容赦しない。



ついに判明！

# 『スパⅣ』に登場するキャラは全部で35名！

発売まで2ヶ月を切った『スパⅣ』。今回は新たに判明した4名のキャラクターの紹介と、ジュリの必殺技の詳細をお届け！

**スーパーストリートファイターⅣ**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 2010年4月28日予定 | 通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込) | | |
| | ジャンル | FTG(対戦格闘) | ACT 対戦 | |
| | メーカー | カプコン | | |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人／オンライン対応(2～8人) | | |
| Xbox 360 | 2010年4月28日予定 | 通常版:¥4,990(税込)／コレクターズ・パッケージ:¥5,990(税込) | | |
| | ジャンル | FTG(対戦格闘) | ACT 対戦 | |
| | メーカー | カプコン | | |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人／オンライン対応(2～8人) | | |



SUPER STREET FIGHTER IV

## 超進化（スーパー）し続ける『スパⅣ』に新キャラが4名追加！

ウルトラコンボⅡの導入や機能性が増したネットワークモードなど、さまざまな新要素が明らかになっているが、登場するキャラクターは不明な部分が多かった。その謎に包まれていた残りのキャラクターだが、今回ついにすべてが判明。彼らが使用する一部の必殺技をはじめ、スーパーコンボやウルトラコンボを画面写真＆解説で紹介しているので、どんなキャラクターなのかチェックしておこう。



・代表国
トルコ共和国
・格闘スタイル
ヤール・ギュレシュ
・CV
大畑 伸太郎

### 油したたる良い親父 ハカン

ヤール・ギュレシュの有力選手であり、食料油メーカーの社長でもある。鷹揚な性格で人望も厚く、部下や家族に慕われており、世界中の油に強い関心を持つ。

### 最初の1名は 完全オリジナルキャラ！

今回新たに追加された1人目のキャラクターは、トルコの伝統格闘技ヤール・ギュレシュの使い手であるハカン。『スパⅣ』だけのオリジナルキャラで、投げ技を主体にして闘うようだ。オリーブオイルの滑りを利用した闘法で、独創的な技が多い。

#### 必殺技 オイルシャワー




▼2本のビンを手に取り、頭からオリーブオイルをふりかける。オイルを浴びると体が光り輝いたようになり、ダッシュ中でも通常技を出せたり、防御力が上昇したりする効果を一定時間得られる。

#### 必殺技 オイルスライディング

▼オイルの滑りを利用して、前方に下段攻撃のヘッドスライディングを行う。弱、中、強によって移動距離が変わり、ヒット前にコマンドを追加入力しておくことで、ボディプレスによる追撃ができる。



## 必殺技 オイルダイブ

▼▶勢いよく飛びついて相手を引き倒し、抱えたまま高速回転しつつ地面を滑走して壁に叩きつける。前方への間合いが広い投げ技で、立ち状態、またはジャンプ中の相手に決まる。なお、ボタンを押し続けていればその場で助走を行うため、飛びつくタイミングを変えられる。










## 必殺技 オイルロケット

▼前方に踏み込みつつ相手をつかむ投げ技。両腕で抱きかかえて力任せに体を締め上げると、オイルの滑りを利用して相手を勢いよく上空に吹き飛ばして、そのまま地面に落下させる。オイルダイブと違って、ジャンプ中の相手を投げることはできないが、しゃがみ状態の相手にも決められるのが特徴だ。







## スーパーコンボ フライングオイルスピン

▼▶オイルダイブと同じ要領で相手をつかむと、抱きかかえたまま地面を高速回転しながら滑り、何度も左右を往復して壁に激突させる。ボタンを押し続けると助走となり、相手に飛びつくタイミングをずらせる。










## ウルトラコンボI オイルコースター

▼オイルロケットと同じく、締め上げて真上に打ち上げ、落下してくる相手を肩で受け止めて両脇の下で滑らせながら体の周りを高速回転。勢いをつけて両腕を水平に伸ばし、大砲のように壁に向かって発射する。




## ウルトラコンボII オイルコンビネーションホールド

◀▼全身に大量のオイルをかぶり、その場に仰向けで倒れ込む。自身の上に乗って足を滑らせた相手をつかみ、抱きかかえて体を高速回転。そして渾身の力で締め上げ、股の間から相手を勢いよく滑らせて壁に叩きつける。







## プロデューサー小野氏が語る!! 『スパIV』のオンラインはココがすごい!

今回の『スパIV』での見せ所は、新キャラでもウルコンIIでもなく……っていうと語弊があるなぁ。イチオシは、ってことにしましょう。イチオシは"リプレイチャンネル"です。通常のオンラインプレイに関しては、前作『ストIV』では可能な限りの遅延対応と、ロビー待機ではない新しいマッチングスタイルである「アーケード待ち受け」機能を搭載し、皆さんの「対戦欲望」の手助けが幾らかできたかと思います。

今回は、そこへさらに『24時間スパIV計画』なる施策のお手伝いツールを提供したいと思い、リプレイチャンネルを搭載しました。対戦格闘ゲームは、ある程度のバトル数をこなすと疲れてきます。「ちょっと休憩!」となったときにインターネットを見たり、TVのチャンネルを通常のTV番組へと変えたりしていませんか? その動作を変えてしまいたいって思ったのが、今回の"リプレイチャンネル"なのです。世界中の対戦リプレイを自宅に居ながら収集できるので、別媒体へ探しに行かなくても研究材料を取得できます。

『スパIV』の追加オンライン機能にエンドレスバトルとチームバトルのモードを搭載していますが、この2つの中に、他の人の対戦をリアルタイムで観戦できるモードが入っています。そこで「気に入った対戦だなぁ」とか、「スゲぇなぁ～」って思ったら、ボタンひとつでリプレイ録画を予約することができちゃいます。それをリプレイチャンネル上でシェアすることもできるので、皆さんの対戦数と観戦数が、リプレイチャンネルの活性化にもつながります。

そこで、イチオシといいながら、電撃ゲームスの読者の皆さんにご協力依頼があります。まず、リプレイソースがオンライン上にたくさん流通しなければなりません。そう、まずは4月28日発売の『スパIV』をお買い求めください。で、さらに、5月1日、2日は、徹底的にやり込んで、オンライン上にリプレイデータがどんどん流通するように、対戦をやったり、リプレイチャンネルモードをつけっぱなしにしたりと、「24時間スパ㊙計画」に積極的に参加をお願いします。

それでは、皆さんの「どっぷり」スパIV生活のご参加をお待ちしています。(株式会社カプコン　開発統括本部　オンライン開発部長　小野義徳氏)




◀TV番組のようにさまざまなチャンネルが用意されているので、お目当てのキャラの対戦も探しやすい。



# 残る3名は『ストⅢ』から参戦！

残りの追加キャラクターは、『ストリートファイターⅢ』シリーズに登場したおなじみの3名。ブロッキングを主体としたゲームシステムから本作へと舞台が移り変わり、数々の技がどういった形で引き継がれているのか、2種類のウルトラコンボはどういった性能のものに変わっているのかなどに注目しよう。

## 夢多きくノ一 いぶき

・代表国
日本
・格闘スタイル
忍術
・CV
藤村 歩

幼少の頃から忍の里で修行を積んできた凄腕のくノ一。思春期を迎えるごく普通の女の子でもあり、学校のテストで頭を悩ませたり、恋愛に憧れたりしている。

### スーパーコンボ 霞朱雀

▶空中で体を回転させながら苦無を斜め下方向に向かって連続で飛ばす。空中にいるときのみ使用できるスーパーコンボで、上空から相手を踏みつける飛燕や相手を飛び越える築地越えといった必殺技のあとにも出すことができる。




### ウルトラコンボⅠ 鎧通し

▼▶相手の懐に潜り込み、拳に溜めた気を放出。体をひねって肘打ちを決めたあと、肘の先から気を発して相手の胴を貫く。初段が空振りしたときは、拳から溜めた気を飛ばす。

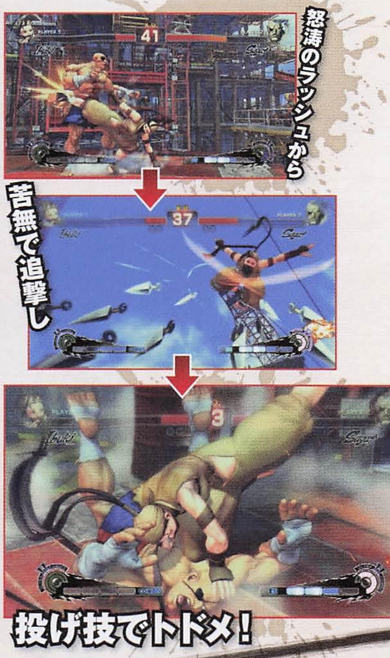






### ウルトラコンボⅡ 破心衝

▼肘打ち→廻し蹴り→蹴り上げを連続で決めて相手を上空に浮かせ、空中で踏みつけてから無数の苦無を浴びせる。そしてひるんだ相手をつかみ、落下の勢いを利用して地面に叩きつける。




### 必殺技 霞駆け

▼わずかな残像を残し、前方へ瞬時に移動する。弱、中、強で移動距離が変わり、相手と近い間合いのときに強で出せば、背後に回り込むことも可能。




### 必殺技 首折り

▼▶スライディングで突進したあと、素早く背中に回り込んで羽交い絞めし、両手で相手の首を折る。




### スーパーコンボ ロケットアッパー

▶ジャンプしながらアッパーを連続で繰り出す。1発目で相手を打ち上げてから2発目でさらに浮かせ、3発目のアッパーで体を高速回転させながら高く飛び上がる。




### 必殺技 ダッキング

▼▶身をかがめながら前進する技で、ボタンの追加入力で派生技を出せる。パンチならリーチの長いストレート、キックならアッパーを繰り出す。




### 必殺技 サンダーボルト

『ストⅢ 2nd IMPACT』にしかなかった必殺技が『ストⅣ』で復活。斜め上方向に飛び上がり、拳を下に向けて体を回転させながら急降下。飛び道具への対策や奇襲に使えそうだ。





## 気合一発、元気百倍
# まこと

師範である父を亡くし、土佐の名門空手道場の跡を継ぐ、空手一筋の熱血少女。硬派で一途な性格をしており、小柄な体格からは想像できないほどのパワーを持っている。

・代表国
日本
・格闘スタイル
竜胆館空手
・CV
津村 まこと

### 必殺技 吊るし喉輪・唐草

▶襟元をつかんで吊るし上げ、締め技を決めて地上に降ろす投げ技。攻撃力は低いが、投げたあとは相手が無防備になるため追撃できる。




### 必殺技 突進正拳突き・疾風

▼前方に高速で突進して正拳突きを放つ。ボタンを押し続けると溜め状態になり、攻撃力やスタン値が上昇する。また、溜めを解除して技を出さずに中断することも可能。




### ウルトラコンボⅡ 暴れ土佐波砕き

▼▶後方の壁に飛び移り、斜め下に向かって蹴りで急降下。ヒットすると、上段蹴りからの廻し蹴りで浮かせ、落下してくる相手の真下に潜り、腹部に正拳突きをお見舞いする。




### ウルトラコンボⅠ 正中線五段突き

▼▶体の中心をとおる正中線を狙って、正拳突きを5発決める。1発目にみぞおちを突いてひるませ、続けて胸の中心に3発叩き込み、最後に顎の下を打ち抜いて相手を高く打ち上げる。




### スーパーコンボ 丹田錬気・攻めの型

▼両腕を交差して気合を込め、一定時間すべての技の攻撃力が上昇する。効果中はまことの肌の色が真っ赤になり、スーパーコンボゲージも効果時間のゲージに変わる。






## 闘いの中に煌くダンディズム
# ダッドリー

英国の誇り高きヘビー級プロボクサー。どん底の生活から腕一本で亡き父の財産を取り戻した。完璧主義な性格をしており、紅茶とバラをこよなく愛する。

・代表国
イギリス
・格闘スタイル
ボクシング
・CV
楠見 尚己

### ウルトラコンボⅠ ローリングサンダー

▼▶ダッキングで一気に間合いを詰め、相手のボディめがけて左右から連続でフックを決める。その後に無数のパンチを顔面へ叩き込んだあと、強烈なアッパーを決めて相手を吹き飛ばす。最後にポーズを決めてフィニッシュ！




### ウルトラコンボⅡ コークスクリュークロス

◀▼コークスクリューブローを放ち、発生した竜巻に相手を巻き込む。そして吹き飛ぶ相手に接近して力を溜めた渾身の一撃をボディに叩き込む。



# ここで すでに参戦が決定している 31名の格闘家をチェック

『スパIV』に登場するキャラクターは、今回追加された4名と、ここで掲載している31名の計35名。シリーズの集大成ともいえる顔ぶれなので、今から使用するキャラクターを決めておこう。



## 不断の探求者 リュウ

・代表国：日本
・格闘スタイル：暗殺拳をルーツとした格闘術
・CV：高橋 広樹

▶飛び道具と対空技で、飛ばせて落とすスタイルで闘うオーソドックスなキャラ。



## 紅蓮の格闘王 ケン

▶見た目はリュウと似ているが、各技の性能が違い、攻撃的なキャラといえる。

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：暗殺拳をルーツとした格闘術
・CV：岸 祐二



## 巨漢舞う ルーファス

▶巨漢だが身軽でスピード感のある技を持つ。空中からのラッシュが非常に強力。

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：（勘違い）空手
・CV：羽多野 渉



## 懐深き行者 ダルシム

◀伸縮自在の手足と飛び道具を使えるため、中・遠距離での闘いを得意とする。

・代表国：インド
・格闘スタイル：ヨガの奥義
・CV：江川 大輔



## 真空の刃 ガイル

◀タメ技で隙の少ない飛び道具で様子見し、相手の行動に対応していくタイプ。

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：マーシャルアーツにプロレス技をブレンド
・CV：安元 洋貴



## 神脚美技 春麗

・代表国：中国
・格闘スタイル：中国拳法
・CV：折笠 富美子

◀蹴り技の必殺技が多く、移動速度が速い。全体的にバランスのとれたキャラ。



## 赤く燃える肉体 ザンギエフ

・代表国：ロシア
・格闘スタイル：ロシアレスリングとアメリカンプロレスをミックスした独自のスタイル
・CV：三宅 健太

▶強力な投げ技を中心に闘う近距離戦に特化したキャラ。体力の多さはトップクラス。



## 熱血力士参上 E. 本田

▶巨体を生かした豪快な技を駆使して、近距離で力任せにねじ伏せるタイプ。

・代表国：日本
・格闘スタイル：ジャパニーズスモウレスラー
・CV：永野 善一



## 密林の戦士 ブランカ

・代表国：ブラジル
・格闘スタイル：電撃、野生の動き
・CV：うえだ ゆうじ

▶電撃を自在に操ることができ、野性味溢れる独特な動きで相手を惑わせて闘う。



## 静かなる赤き稲妻 ガイ

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：武神流忍法
・CV：最上 嗣生

◀空中殺法が得意なキャラ。華麗な連係や必殺技のダッシュから2択を仕掛ける。



## 退屈なる脱獄囚 コーディー

◀石ころや鈍器など、武器に使えるものは何でも利用。ナイフを拾うと技が変わる。

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：喧嘩殺法
・CV：岸尾 だいすけ



## 誇り高き戦士 T. ホーク

・代表国：メキシコ
・格闘スタイル：不明
・CV：奈良 徹

◀相手を振り回す豪快な投げ技が特徴的なキャラだが、打撃の必殺技も使える。



## 抑えられない破壊の快感 ジュリ

▶華麗な足技の数々と、未知なるパワーの源となる風水エンジンを使って闘う。

・代表国：韓国
・格闘スタイル：テコンドー
・CV：喜多村 英梨



## 牙を剥く野獣 アドン

・代表国：タイ
・格闘スタイル：ムエタイ
・CV：伊丸岡 篤

▶上空からのカカト落としや飛び膝蹴りなど、機動力を生かして闘うキャラだ。



## 陽気なマラカスファイター ディージェイ

▶タメ技の飛び道具と、ダンスしているかのような蹴り技でラッシュをかける。

・代表国：ジャマイカ
・格闘スタイル：キックボクシング
・CV：浜田 賢二

## 過去のない男 アベル

・代表国：フランス
・格闘スタイル：柔道を基本とした総合格闘
・CV：高橋 研二



◀柔道技を得意とするが、前転で相手の背後に移動するといった動きもできるキャラ。

## 運命のカード ローズ

・代表国：イタリア
・格闘スタイル：ソウルパワー
・CV：渡辺 明乃

▶ソウルパワーを帯びたマフラーを使って、飛び道具を放ったり投げたりする。

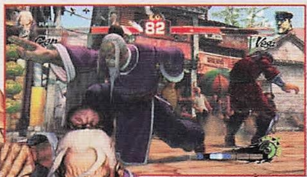


## 怒涛の連撃 フェイロン

・代表国：中国（香港）
・格闘スタイル：クンフー
・CV：中村 悠一



◀突進しながらの連撃と機動力のある空中からの蹴り技で、間合いを詰めつつ攻めるキャラ。



◀技の性質がまったく異なる2つの流派を使い分けて闘う。扱うのが難しい玄人好みのキャラ。

## 静かなる暗殺者 元

・代表国：中国
・格闘スタイル：中国拳法（喪流と忌流）
・CV：多田野 曜平

## 熱風ハリケーン エル・フォルテ

・代表国：メキシコ
・格闘スタイル：ルチャ・リブレ
・CV：小野 大輔



▶必殺技のダッシュから出せる派生技や空中からの投げ技を得意とする。トリッキーな動きが特徴的。

## 殺人蜂の一撃 キャミィ

・代表国：イギリス
・格闘スタイル：不明
・CV：沢城 みゆき



◀機動力のある数々の必殺技を使い、地上や空中から攻めて相手にまとわりつく。

## 開花宣言 さくら

・代表国：日本
・格闘スタイル：リュウの見よう見まね
・CV：福圓 美里



◀リュウの持つ必殺技を変化させたものと、独自の必殺技をあわせ持ったキャラ。

## ミズ・パーフェクト C.ヴァイパー

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：秘密スパイ道具格闘
・CV：園崎 未恵



◀電気を帯びた拳と炎をまとった蹴り技の必殺技を持ち、跳躍力を生かして闘う。



▲爪を使ったリーチの長い攻撃と空中戦が得意。仮面の有無で攻撃力や防御力が変わる。

## 血塗られた鉤爪 バルログ

・代表国：スペイン
・格闘スタイル：スペインニンジュツ
・CV：諏訪部 順一

▶ダッシュの動作やガッツポーズなど、見た目はお笑いキャラだが、使いやすい必殺技も多い。



## 爆走！最強ロード ダン

・代表国：中国（香港）
・格闘スタイル：サイキョー流
・CV：楠田 敏之

## 豪腕唸る バイソン

・代表国：アメリカ
・格闘スタイル：「ケンカ流」ボクシング
・CV：鶴岡 聡



▶突進力のある直線的な技を主体に攻めるタイプ。頭突きや肘打ちなども使う。



◀突進力のある必殺技で攻め込むキャラ。上空から奇襲も仕掛けられる。

## 魔人、地獄より来る ベガ

・代表国：不明
・格闘スタイル：サイコパワー
・CV：若本 規夫

## 拳を極めし者 豪鬼

・代表国：日本 ・格闘スタイル：不明
・CV：武虎



▶打たれ弱いが必殺技のバランスがよく、多彩なコンボで火力は抜群。

## 不撓の帝王 サガット

・代表国：タイ
・格闘スタイル：ムエタイ
・CV：遠藤 大輔



◀高さの違う2種類の飛び道具や隙の小さい膝蹴りなど、オールレンジで闘える。



◀正面と斜めに打ち分けられる飛び道具と当て身技が特徴。破壊力に長けている。

## 師父厳の如く 剛拳

・代表国：日本
・格闘スタイル：暗殺拳をルーツとした格闘術
・CV：大川 透



◀あらゆる格闘家の技をあわせ持ち、丹田に秘めた力を操る。

## 傀儡の王 セス

・代表国：不明
・格闘スタイル：人知を絶する超絶格闘
・CV：大塚 明夫

# 『スパIV』オリジナルキャラ ジュリの必殺技の詳細が判明!!



本作のオリジナルキャラクターの1人であるジュリ。その彼女が持つすべての必殺技の詳細が早くも明らかになった。ジュリの格闘スタイルはテコンドーということで"華麗な足技による攻撃を主体としたキャラ"という印象が強かったが、足技のほかにも飛び道具や当て身といった必殺技を持ち合わせていることが判明。ここでは、各必殺技の弱、中、強による違いや派生技などを画面写真とあわせて解説しているほか、独自の視点で使いどころをズバリ予想している。今作でジュリを使用すると考えている人は特に必見だ！

## 弧を描く蹴りで突進する 穿風車

上半身を軸にして反時計回りに回転しながら両脚を振り回して突進し、連続で蹴りを浴びせる。前方に広い攻撃判定があり、弱→中→強の順で移動距離とヒット数が上がる。弱はヒット時に相手をのけぞらせるだけだが、中や強なら相手を浮かせてダウンを奪える。




◀前方へ突進しながら両脚による回転蹴りを連続でヒットさせる。




▶中や強で出せば移動距離とヒット数が増し、さらに相手を浮かせることが可能。

### 使いどころを 大予想!!

通常技をキャンセルしてコンボに組み込むほか、隙が小さければ牽制技としても使えそうだ。コンボに組み込む際にダウンしない弱を出して、そのまま攻めを継続するのもありでは？



▲空中にいる相手を迎撃しているようだが、対空技としても機能する!?

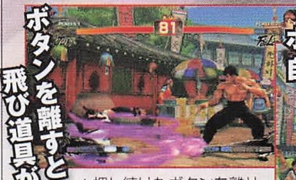
## 打撃と飛び道具がセット 風破刃

その場で蹴り上げたあと、続けざまに射程の短い飛び道具を放つ。ボタンを押し続ければ、飛び道具を撃たずに溜めたまま行動もできる。




### 使いどころを 大予想!!

溜めた状態で立ち回り、牽制するのが主流になりそう。相手の起き上がりに重ねて攻めるのもおもしろそうだ。




▲押し続けたボタンを離せば、任意のタイミングで飛び道具が放てる。弾道は、弱は低空、中は頭部の高さ、強は斜め上方向になる。




▲飛び道具を溜めている状態では、そのボタンを使用する行動でなければ自由に動ける。溜めて相手にプレッシャーを与えよう。




▲飛び道具を溜めたまま別のボタンで風破刃を繰り出せば、複数の飛び道具を連続で放つこともできるのだ。

## 当て身から高速移動する 化殺視

コマンドを入力すると相手を誘うような挑発的な動作をとる。動作中に相手の特定の技を受けると、ボタンに対応した方向へ瞬時に移動する。当て身系の必殺技で、移動後はすぐに動ける。




▲コマンドを入力すると、一定時間その場で手招きを行う。この間は当て身の効果が持続する。




◀弱で出して当て身に成功すると、一定の距離を高速で前進。間合いが近ければ背後に回り込める。




◀中で出した場合は、真後ろに向かって高速移動。相手との距離が大きく離れる。




◀強だとその場で垂直ジャンプする。空中に飛んでいる間は、垂直ジャンプ中の攻撃や必殺技の疾空閃を繰り出せる。

### 使いどころを 大予想!!

中は相手と間合いを離したいときに使い、弱と強は不利な状況から攻めるときの起点として使えそうだ。セービングアタックと併用してバランスよく使い分ければ、相手もそう簡単に対処はできないだろう。

## 空中から蹴りで急襲する 疾空閃

空中から斜め下に蹴りで急降下する技で、コマンドの追加入力でさらに蹴りを叩き込む。ボタンで角度が変化し、ヒット時はダウンさせる。




◀ジャンプ中であれば方向を問わず、いつでも繰り出せる。弱→中→強の順に蹴りで降下する角度が浅くなる。




◀コマンドの追加入力で出せる派生技は、疾空閃の初段がガードorヒットしたときだけ出せる。途中で止めることも可能だ。




### 使いどころを 大予想!!

ジャンプ攻撃と使い分ければ飛び込みのタイミングをずらせるので、相手の対空技の判断を鈍らせることができそう。また、1発目を低い打点でガードさせて着地すれば、こちらが有利になる!?

◀派生技を最後まで決めると、廻し蹴りで相手を前方へ大きく吹き飛ばす。画面端へ追い詰める手段として活躍する？

# 新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!











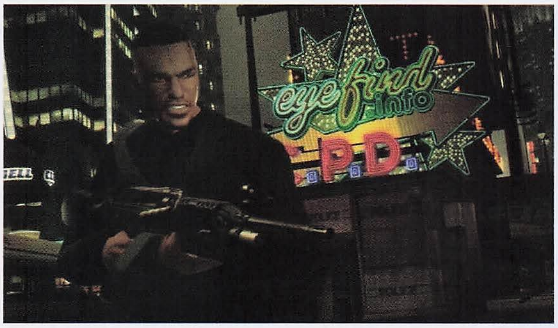















ほか、36タイトル

# Wii レッドスティール2

レッドスティール2 RED STEEL 2

2010年5月27日発売 | 通常版:¥6,090(税込)、Wiiモーションプラス同梱版:¥7,140(税込) | ACT

| ジャンル | ACT | メーカー | ユービーアイソフト | 備考 | プレイ人数:1人用 |
|---|---|---|---|---|---|

## 独特の「アジア×ウエスタン」な世界で次々と襲い来る悪党を斬る&撃つ！




刀と銃、2つの武器アクションをWiiリモコンによる直感操作で実現し、ACTファンから高評価を得た『レッドスティール』。その第2弾はWiiモーションプラス専用なので、手首のひねり具合など、より細やかな動きを感知。思うままに刀を操ることができ、爽快感がアップした。また、西部劇のような風景なのに、アジアンテイストの建物、ユニークな漢字、平仮名があふれている不思議な世界観にも注目したい。今回は刀と銃を使ったアクションの具体例やストーリー、立ちはだかる敵などを紹介しよう。

### Wiiモーションプラス必携！

本作は、Wiiリモコンの操作をより正確なものにするWiiモーションプラス専用ソフト。同梱版も発売決定！

## 刀 ガードや突きも可能！

Wiiリモコンを刀に見立てた多彩なアクションが可能で、動かしたときの速度にも対応。振ることで斬撃、先端を前方に突き出すことで突き、横向きに構えればガードになる。



◀敵との間合いを計りながら、Wiiリモコンを振って斬りつける。もちろん敵も反撃してくるので、状況に応じて攻撃や防御を行おう。



▲刀を横にして防御を固める。一度に大勢の敵を相手にするときや、ボスなどの強敵と戦うときに必須のアクションだ。



▲3人の敵と同時に交戦。それぞれの敵の動きをよく見て、不利なときは一度逃げるのも手だろう。

## 銃 遠方の敵を仕留める！

Wiiリモコンの先端を画面に向けると、白いポイント（照準）が出現。銃撃は、これを敵に合わせてボタンを押すことで行える。刀では届かない、遠距離の敵を攻撃できるのが利点だ。



▲十字ボタンにより、持っている銃を瞬時に切り替えられる。画面右上には銃の種類と残弾も表示。



▶マシンガン、ライフル、2連銃など、銃にはさまざまな種類がある。威力や射程距離を考慮し、状況に合ったものを使いたい。

## Story 謎の刀を手にした男の物語

主人公は「カタガリ」と呼ばれている謎の一族に属する青年。彼はアメリカのとある砂漠にそびえる街・カルデラでギャングに襲われている男を助け、彼から「空刀」という名の刀を渡される。ギャングや警察、武士道を崇拝する者など、さまざまな人物が欲しがる刀を手にしたことで、主人公は彼らとの戦いに巻き込まれていくのだった。



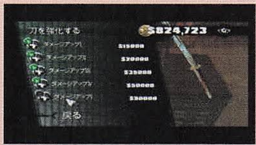
◀主人公はカルデラの街を愛するヒロインの民子と協力して、悪党どもに立ち向かう！

## 武器をアップグレードすればより強力な攻撃が可能に!!

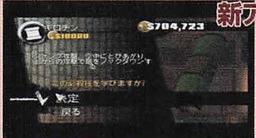
物語を進めていくと、敵のトラックを爆破するなどの多彩なミッションに挑戦できる。そこで得た報酬を使って、刀や銃などの武器をアップグレードすることが可能だ。よりよい武器を手に入れて、戦闘に役立てよう。

### 武器の強化

▶刀をアップグレードすれば、攻撃力を強化することができる。銃の場合は、新たな銃や弾丸、命中しやすくなる照準などを入手できる。



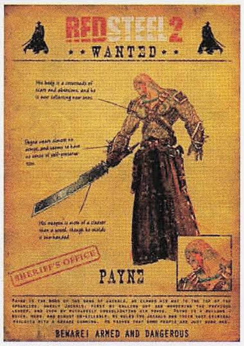
### 新アクションの習得



◀巻物を購入すれば、新たなアクションの習得が可能。新アクションにはリーチの長い攻撃や敵を気絶させる攻撃など、さまざまなものがある。

## Enemy 刀を狙う悪党が続々と来襲！

カルデラの街には、主人公が持つ空刀を狙う凶悪な敵が続々とやってくる。なかには、その首に高額の賞金が賭けられている指名手配犯もいる。果たして主人公は、彼らを倒してカルデラに平和を取り戻せるのだろうか!?




### 手配書の敵を倒せ！

▶ギャング団・ジャッカルを束ねるペインをはじめ、凶悪犯が勢揃い。その強さはまさに脅威といえる。

grand theft auto Episodes From Liberty City

PS3 Xbox360

# グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年夏発売予定 | 価格未定 | | ACT 協力 対戦 |
| ジャンル | ACT（ボーダレスアクション） | メーカー | 発売元:Take Two Interactive Japan GK／開発元:Rockstar Games |
| 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応 | | |

# 自由な街（リバティーシティ）に眠る2つのエピソードが降臨!!



## チームのために奔走する男

主人公 **ジョニー・クレビッツ**

「ザ・ロスト」の運営資金を集めるギャング。リバティーシティに長く住んでおり、バイクを通じて多くの友人関係を築いている。

## バイクギャングの生き様を見届けよ!

ザ・ロスト・アンド・ダムド
**the Lost and Damned**

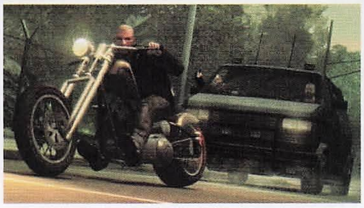
リバティーシティのなかでも、特に薄汚れた社会を精細に描いている『GTAⅣ：ザ・ロスト・アンド・ダムド』。バイクギャング「ザ・ロスト」の幹部であるジョニーは、背中に背負ったクラブの看板とリーダーのために街中を駆け抜ける。しかしその過程で、ライバルギャングとの間に起きた、命がけの縄張り抗争に巻き込まれることに……。



### KEYWORD バイクアクション

バイクに乗りながらさまざまな武器を使用できるのが、ジョニーの特徴。バイクギャングらしく、バイクの扱いにはかなり慣れている様子だ。ゲーム中には、仲間との連係アクションもあるかも？



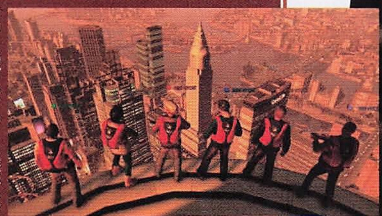



▲▶ジョニー（左）と杯を交わすのは、リーダーのビリー（右）。彼と「ザ・ロスト」のため、ジョニーはバイクでリバティーシティを疾走し、ときに戦いに身を投じる。

2008年に発売され、大ヒットを記録した『GTAⅣ』。そのダウンロードコンテンツとして配信された2作品を収録するパッケージソフトが登場！ 本作は『GTAⅣ』がなくてもプレイ可能だ。

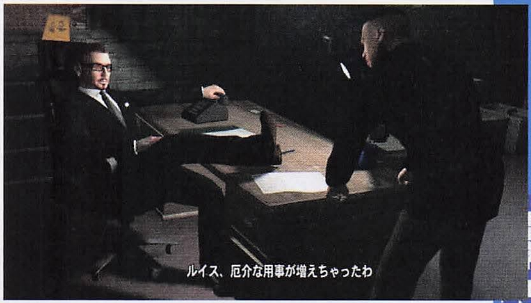
## What's『GTA』?

全世界でシリーズ累計8000万本以上の売り上げを記録している、モンスターフランチャイズ。裏社会を舞台にしたブラックなストーリーと、自分しだいで何でもできるフリーダムなアクションが大きな魅力となっている。過激な内容でコアなファンを引きつける、ハードな作品だ。



▶多くのプレイヤーと遊べるマルチプレイは、本作でも健在！


※画面は開発中のものです。






▲左に写るのが、ナイトクラブのオーナーであるトニー・プリンス（別名：ゲイ・トニー）。彼の用心棒や困りごとの解消を務めるのが、ロペスの仕事だ。

## 夜の街でゴージャスな世界をのし上がれ!

バラッド・オブ・ゲイ・トニー
**THE BALLAD OF GAY TONY**

華やかなハイライフ、目もくらむようなゴージャスな世界。リバティーシティの栄華が凝縮されたそんな社会が『バラッド・オブ・ゲイ・トニー』の舞台だ。主人公は、伝説的なナイトクラブのオーナー、ゲイ・トニーのアシスタントなどを務めるロペス。彼は、金で人が動くこの世界に、葛藤を覚えつつ向き合うことになる。

### KEYWORD ナイトライフ

黄金色の夢を満喫できるナイトライフも魅力の1つ。トニーが経営するバーやクラブには、当然ロペスも訪れることができる。ときにはレディのエスコートや店の仕切りを任されることも。



主人公 **ルイス・ロペス**

トニーの右腕として、用心棒からビジネスパートナーまで幅広くこなす。ジョニーと同様に、リバティーシティで生まれ育った人間だ。



## ボディーガードを務める凄腕の男

# PSP NARUTO-ナルト-疾風伝 キズナ ドライブ

| 2010年発売予定 | 価格未定 | ACT | 協力 |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ACT(フォーマンセルアクション) | メーカー | バンダイナムコゲームス |
| 備考 | プレイ人数:1~4人 | | |

## ナルトACT最新作は4人の力を合わせて戦え!



攻撃タイプ **ナルト**

木ノ葉隠れの里に所属する忍者。落ちこぼれだったが、師である自来也の導きのもとにたくましく成長し、現在では一人前の忍者となった。

アニメ「NARUTO-ナルト-疾風伝」を題材にした最新作は、原作で描かれる4人での集団戦闘「フォーマンセルアクション」が思う存分体験できるACT。オートで動くほかの仲間に指示を出しながらさまざまな連携攻撃を使いこなし、任務をクリアしよう。モードはゲームオリジナルのシナリオが楽しめる「ストーリーミッション」と、最大4人までの協力プレイも可能な「フリーミッション」の2つがある。

### 固有技 大玉螺旋丸



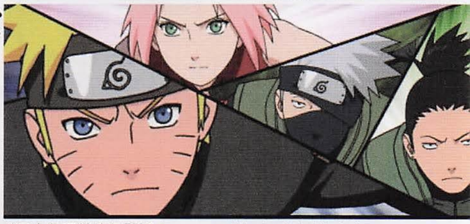
◀ナルトの十八番である「螺旋丸」をさらに強化した技で、威力も範囲もかなりアップしている。

### オリジナルのシナリオが楽しめる「ストーリーミッション」



### 力を合わせて巨大な敵に挑む





◀巨大な尾獣達も登場する。回復役やオトリ役などチームの役割分担を決めて、巨大な敵に立ち向かっていこう。

▲ゲームオリジナルキャラクターも登場する「ストーリーミッション」。出撃するメンバーはあらかじめ決まっている。

## キズナ一 タイミングよくボタンを押して「キズナ連携」を発動させろ!

仲間と協力し、敵に大ダメージを与えることができるのが「キズナ連携」だ。敵にある程度のダメージを与えてスタン状態にすると、キズナ連携が発動。その敵を空中でコンボし始める。それぞれのキャラクターに割り当てられたボタンをタイミングよく押して、できるだけ多くつなげよう。




◀誰に敵をパスするかを仲間に指示。コンボの回数が増えるほど、与えるダメージも増えていく。




▶連携の最後はプレイヤーキャラが締めくくる。失敗すると自分に大ダメージ!

## キズナ二 キャラを組み合わせて自分だけのチームが作れる

個別の任務に挑む「フリーミッション」モードでは、出撃する4人のキャラクターを自由に選択することができる。各キャラクターの戦闘スタイルは、攻撃、支援、回復と大きく分けて3タイプ。また、選んだキャラクターはスキルや使用する忍術などをカスタマイズして、自分なりに強化することができる。使いたい忍術やチームの戦術などを考えながら、最強のチームを作り上げてみよう。





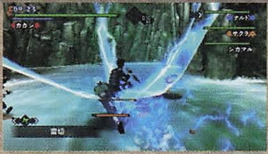

**固有技 超獣偽画**

▲紙に描いた動物の絵を実体化する。実体化できる動物はさまざまで、攻撃や伝令など多岐に渡って利用できる。



**固有技 超桜花衝**

▲練り上げたチャクラで地面を殴り、粉々に砕く忍術。治療が専門の医療忍者らしからぬ、豪快な大技。



**固有技 雷切**

▲掌に雷撃をまとわせて炸裂させる。カカシが使用すると雷を切るほどの威力になることから、この名が付いた。

PS3 Xbox360

# BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

(ブレイブルー　コンティニュアム シフト)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年7月1日発売 | 通常版：¥7,140(税込)／Limited Box：¥9,660(税込) | ACT | 対戦 |
| ジャンル | FTG(2D対戦格闘+ヴィジュアルノベル) | メーカー | アークシステムワークス |
| 備考 | プレイ人数：1～2人／オンライン対応 | | |

## 新世代2D格闘ゲームが家庭用に登場!!

アーケードで稼動中の『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』がこの夏、家庭用に登場。必殺技や新モードが追加され、遊びやすさが格段に向上した。さらに新キャラとして好評だったツバキ、ハザマに加え、家庭用だけのプレイアブルキャラ「μ-12-（ミュー トゥエルブ）」が登場！　今回は、それらの情報をまとめてお届けしていこう。

### 『ブレイブルー』とは？

『ギルティギア』シリーズの流れを汲む、次世代2D格闘ゲーム。圧倒的な映像美に加え、スピーディなバトルと爽快感あふれる連続攻撃が楽しめる。また、システム面のみならず重厚なストーリーと良質なサウンドも魅力の1つで、格闘ゲーム以外のユーザーからも多くの支持を集めている。



▲キャラの個性を生かしたドライブ技など、多彩なシステムを搭載。

## 新要素❶ 各キャラクターに新技が追加!!

前作から登場した11人のキャラは新たにバランスが調整され、新モーションや必殺技が追加された！　これによりコンボや戦術のバリエーションが大幅に増加し、各キャラのパワーバランスが大きく変化。前作とは違ったかけ引きが楽しめるようになった。



▲バングの新必殺技「阿修羅無双拳」炸裂！　分身して攻撃する忍者らしい技だ。



▲空中から攻撃を仕掛ける「ベリアル・エッジ」。連続技にも組み込める。

## 新要素❷ 2つの新モードに注目!!

本作では新モードとして「TUTORIAL」と「CHALLENGE」が登場。ここでは、その詳しい内容を解説する。その他のモードにはPSP版『BLAZBLUE』で追加された「LEGION」も収録されているので、そちらもチェックしておこう。

### TUTORIAL

2D格闘ゲームの基本から本作独自のシステムまで、幅広く解説してくれるモード。格闘ゲーム初心者でもこのモードをプレイすれば基本知識を学べる。また、レイチェルのCVを担当している植田佳奈氏によるフルボイスの解説も見逃せないポイントだ。



ゲームの基礎を解説！

◀レイチェルがプレイヤーを優しく(？)指導してくれる。



己の限界に挑め!!

▶基本連続技の練習にもなる！　積極的にチャレンジしよう。

### CHALLENGE

チャレンジモードではキャラ別に用意された、さまざまなミッションへ挑戦できる。指定された連続技の完遂など、その数は実に300種類以上を超え、やり応え抜群の内容となっている。テクニックを磨いてミッションコンプリートを目指そう！

**その他のモードも充実!!**

| | |
|---|---|
| ARCADE | 全10ステージで構成されたCPU戦を戦い抜く |
| VERSUS | オフラインで友人やCPUと対戦できる |
| SCORE ATTACK | 15人のCPUと戦い、獲得した合計スコアを競う |
| TRAINING | コマンドやコンボなどの練習が自由に行える |
| LEGION | 敵軍をせん滅しながら、マップの制覇を目指すミニゲーム |
| STORY | アドベンチャー形式で各キャラのストーリーが楽しめる |
| GALLERY | イベントCGやムービー、BGM、ボイスなどを観賞できる |
| REPLAY THEATER | 保存した対戦データを管理、観戦できる |
| NETWORK | ネットワーク機能を利用したオンライン対戦ができる |

## 〝蒼〟に導かれし、3名の新キャラクター!!



**μ-12-（ミュー トゥエルブ）**

**破壊の女神**

ノエル＝ヴァーミリオンが覚醒した姿。その感情は世界に対する憎しみしかなく、ただ破壊だけを求める。

**ツバキ＝ヤヨイ**

**断罪の戦乙女**

「第零師団」に所属する統制機構衛士。失踪した幼馴染ジンと親友ノエル抹殺の命を受け、葛藤に苦しむ。

**ハザマ**

**闇に舞う黒き蛇**

統制機構の諜報部に所属する衛士。穏やかな表情の陰に「真の姿」を隠し、とある目的のために暗躍する。

# PSP 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年5月20日発売 | ¥5,229(税込) | | 冒険 |
| ジャンル | RPG | メーカー | バンダイナムコゲームス |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | | |

## 「ハガレン」の物語を忠実に再現！絆を深めて運命に立ち向かえ!!



▲3Dグラフィックで再現されるハガレンの物語。イベントの一部や会話シーンは、描き下ろしの2Dイラストで描かれる。

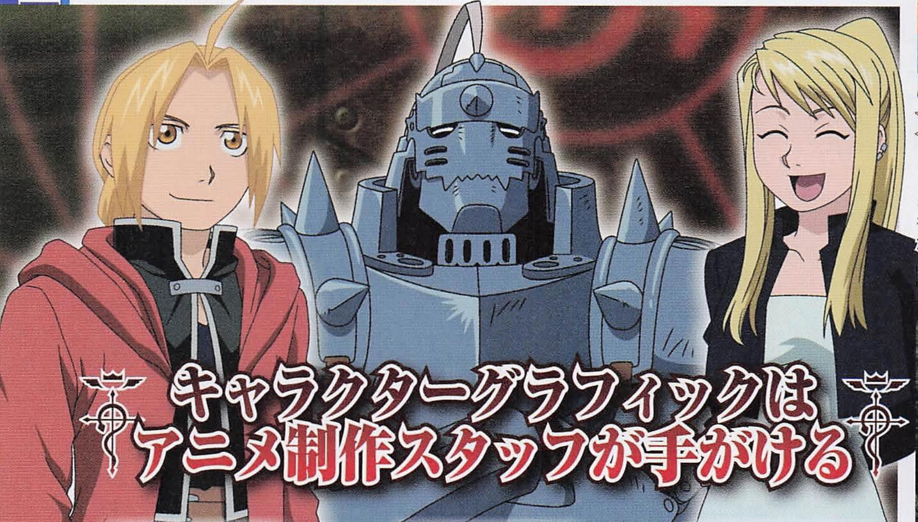
TVアニメも好評放送中の人気漫画「鋼の錬金術師FA」。その物語を追体験できるRPGがPSPで登場！数多く登場する魅力的なキャラクター達の会話や、錬金術を駆使したバトルなど、ハガレンの世界を思う存分楽しめる。キャラクター同士のやり取りやイベントなどは、ゲームオリジナルのものも存在。その結果、仲間との絆が深まれば、イベントの内容や連係攻撃の威力なども変化する。






### 選択しだいで友好度が変化

◀会話中に発生する選択肢の選び方しだいでは、原作にはなかった会話が発生する。キャラクターの意外な一面が発見できるかも。



## キャラクターグラフィックはアニメ制作スタッフが手がける

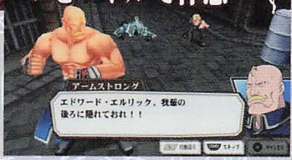
**エドワード・エルリック**
(CV:朴璐美)
「鋼」の称号を持つ国家錬金術師。かつて行った錬金術の失敗で、右腕と左足を失う。失った肉体を取り戻す方法を探している。

**アルフォンス・エルリック**
(CV:釘宮理恵)
エドの弟。エドと同じく錬成の失敗により肉体のすべてを失い、ヨロイにその魂のみが留まることになった。兄思いの優しい性格。

**ウィンリィ・ロックベル**
(CV:高本めぐみ)
エドとアルの幼馴染で、機械鎧の技術者でもある。エドの装着する機械鎧を整備しており、エド達兄弟の一番の理解者でもある。

## ハガレンのあのシーンをバトルで体感

ハガレンで描かれた数々のバトルを、自分の手で再現できる。各キャラクターの能力を駆使し、自分なりの戦術で物語を進めていこう。




▷強敵スカーに圧倒され絶体絶命のエド達を、アームストロングが救う。



### 傷ついたエド達を守って戦う

◀エド達を守るため、まずは錬金術で壁を作る。原作を思い出しつつ、自分で戦術を立てて戦いを進めよう。

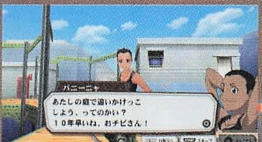


### 連係攻撃で絆を体感

▶3人の軍人たちによるコンビネーションも再現。連係攻撃の威力は、仲間同士の絆の強さによって変わる！

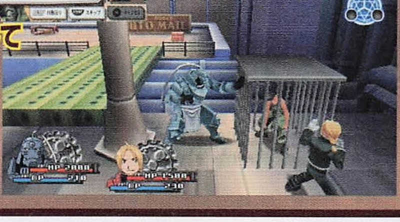
## 錬金術を駆使してミッションをクリアせよ！

盗まれたエドの銀時計を取り戻すために、機械鎧の脚を持つパニーニャを町中で追うなど、バトル以外にもさまざまなハガレンのシチュエーションを体感することができる。錬金術を駆使して目的を達成するのは、バトルと同様だ。そのフィールド上の物を利用して錬成を行い、ミッションをクリアしていこう。




### パニーニャを追え！

◀ただ追うだけでは、素早いパニーニャは捕まえられない。障害物を錬成して、彼女の行く手を阻もう。



### 壁を錬成して囲い込め！

▶パニーニャを追い詰めたら、最後はこれ以上彼女に逃げられないよう、檻を錬成する。

## 予約特典は特製「ハガレンBOX」!

ゲームを予約すると、特典として数量限定の「ハガレンBOX」が手に入る。ハガレンのコミックスも収納できるサイズになっており、ファンなら見逃せないアイテムだ。





◀▲上面にはハガレンのイラストが全面に！　キミのハガレングッズを収納しよう！

※デザインはイメージです。また箱の中に収納されている商品は別売りです。

## アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

| 発売中(3月4日発売) | ¥2,940(税込) | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 冒険 |
| メーカー | スクウェア・エニックス | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 導かれし8人の仲間が魔王・デスピサロに挑む

『DQ』シリーズ初となる5章構成で物語が展開された作品。1～4章までは、のちに仲間となるキャラクター達の旅立ちが描かれ、5章でついに導かれし者達が集い、勇者を中心に魔王・デスピサロに挑むことになる。ほかにもシリーズ初は多々あり、代表的なのは馬車にパーティ以外のメンバーを乗せともに行動できるという点だ。このシステムが生まれたことによって、のちのシリーズに多大な影響を与えることになった。




仲間との絆が勇者に力を与えた




◀今やおなじみとなった「小さなメダル」とメダル王が登場したのも、この作品が初めてとなる。

## アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストV 天空の花嫁

| 発売中(3月4日発売) | ¥2,940(税込) | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 冒険 |
| メーカー | スクウェア・エニックス | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 世代を超えて受け継がれた正義の心が悪を討つ

少年だった男の子が青年へ、そして父親になるまでの成長の軌跡が描かれた作品。モンスターが仲間になるシステムや、ストーリーの中盤で主人公が人生最大の決断をすることになるなど、斬新で革新的な作品となっている。なお、スーパーファミコン版でヒロインとして選べたのは、幼なじみのビアンカと大富豪の養女・フローラの2人だったが、DS版ではフローラの実の姉であるデボラが新候補として追加された。2人だけでも難しい選択であったが、候補が増え、嬉しい悩みは尽きなかった。

▶魔物と心を通わせることができる主人公のもとには、自然と魔物達が集まってきた。







選択した相手により子供の髪色が変化

## アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX 星空の守り人

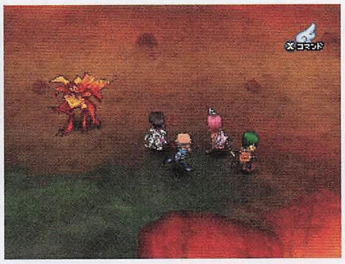
| 発売中(3月4日発売) | ¥2,940(税込) | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 冒険 |
| メーカー | スクウェア・エニックス | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### シリーズ最高の売り上げを記録した最新作が早くも!!

昨年の7月に発売され、出荷本数400万本を超えるヒットとなった『DQ』シリーズ最新作がアルティメットヒッツに登場! 『III』以来の仲間を作成できるシステムや、ほかのプレイヤーとすれちがい通信で交流できることなどが特徴となっている。まだまだ新クエストも配信されているので、この機会に始めてみては?




主人公となるのはウォルロ村の守護天使




戦闘はフィールドの敵シンボルに触れると発生

## アルティメット ヒッツ ファイナルファンタジーIV

| 発売中(3月4日発売) | ¥2,940(税込) | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG | 冒険 恋愛 |
| メーカー | スクウェア・エニックス | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 聖なる力を解放し、憎しみに染まるゼムスを討ち果たせ

主人公・セシルが聖なる心に目覚め、世界を救うまでを描いた『FF』シリーズの4作目。DS版では、ストーリーや基本システムの変更はないが、キャラクターが3Dグラフィックにモデルチェンジ、新エピソード追加、デカントシステム、アクティブタイムバトル、オートモードなどの新要素が多数盛り込まれている。なかでも特徴的なのはデカントアビリティシステムで、これはパーティメンバーからキャラクターが抜ける際などに、そのキャラクター独自のアビリティをもらえるというもの。激しくパーティメンバーが入れ替わる本作では、非常に戦闘の戦略性を深めたシステムとなっていた。なお、DS版のイベントシーンでは豪華声優陣による音声を収録。臨場感が大きく増している。




◀DS版の追加エピソードでは、セシルとゴルベーザ2人の過去が語られることになる。




▶デカントアビリティで入手するのは通常1つだが、絆が深まっていればさらに入手することも。

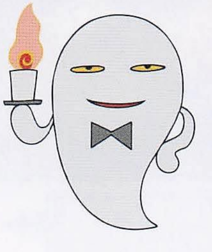
## 怪談レストラン 裏メニュー100選

| 2010年6月3日発売 | ¥4,242(税込) |
|---|---|
| ジャンル | AVG(怪談アドベンチャー) |
| メーカー | バンダイナムコゲームス |
| 備考 | プレイ人数:1人用 |

### 背筋がゾクッ! DSでた～っぷり恐怖体験!

アニメや小学校の朝の読書の時間で、絶大な人気を得ている怪談集「怪談レストラン」が原作。本体は縦に持ち、本を読むような要領でも楽しめる。収録されている100話は、すべてゲーム書き下ろし。ゲームだからこそ味わえるエフェクトアニメーション、色が変わって震える文字、効果音など、背筋がゾクっとする演出が盛りだくさん! このほかにも「不幸の手紙」など、友達と一緒に遊べるツールもたくさん入っている。



もちろん案内役はお化けギャルソン

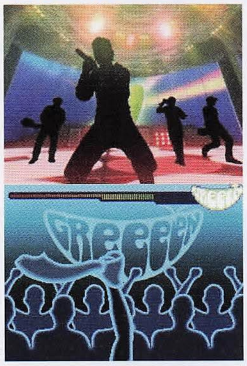
◀ゲームを開始すると、おなじみのお化けギャルソンに迎えられ、彼と会話をして仲よくなることで、怪談を聞けるようになる。

## HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!?

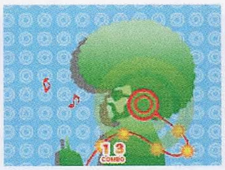
| 2010年4月1日発売 | ソフト単体版:¥5,229(税込)/CD同梱版:¥5,480(税込) | |
|---|---|---|
| ジャンル | ETC(インタラクティブライブ) | ACT |
| メーカー | ハドソン | 実用 |
| 備考 | プレイ人数:1～2人 | |

### GReeeeNがDSで夢のライブを開催!

▶ライブ会場には、定番のドームのほかに野外なども用意。いろいろなシチュエーションを楽しめる。



顔出しをせず活動を続けるGReeeeNが、デビュー後初となるライブをついに開催!? プレイヤーはライブに参加する観客となり、楽曲に合わせて画面をタッチしたりスライドさせたりしてライブに参加しよう。収録されている30曲は「愛唄」「キセキ」「遥か」など、どれも名曲ばかり。音楽ゲームとしてだけではなく、音楽プレイヤーとしても楽しむことができる。




ライブのほかミニゲームも!!

◀ライブで一定のスコアを出してクリアすると、楽曲の世界観をモチーフにした30種類のミニゲームがプレイ可能になる。

# PSP イース フェルガナの誓い

2010年4月22日発売 | 通常版：￥5,040（税込）／限定ドラマCD同梱版：￥6,930（税込） | ACT | 冒険

| ジャンル | A・RPG | メーカー | 日本ファルコム | 備考 | プレイ人数：1人用 |
|---|---|---|---|---|---|



## 不朽の名作A・RPG最新作！ 『イース』アクションの最高傑作と呼び声の高い『フェルガナの誓い』がPSPに降臨！



エレナ＝ストダート
［CV：野中 藍］
チェスターの妹。可憐な外見とは裏腹に、内に激しいものを秘めており、ときに周囲を驚かせる大胆な行動をとることも。

主人公
アドル＝クリスティン
燃えるような赤毛と、澄んだ黒い瞳を持つ冒険家。年齢は19歳。生涯をかけて百あまりの冒険日誌を書き残したとされる。

チェスター＝ストダート
［CV：伊藤 健太郎］
ドギの幼なじみ。孤児で、妹のエレナとともにレドモントの町長エドガーのもとに引きとられる。現在は消息不明。

本作は、1989年に『イース』シリーズ第3弾として発売されたPC版『ワンダラーズ フロム イース』を大幅にリメイクしたA・RPG。2005年に発売されたPC版は、秀逸なドラマ性や歯ごたえあるアクション、特殊なアクションを駆使した謎解きなどが絶賛され、シリーズ最高傑作との呼び声も高い。PSPへの移植に際してはボイス演出などが追加され、さらに完成度が高まった。

### Story



**ドギの故郷の異変を探れ！**

古代王国イース（『イースI・II』）での冒険後、意気投合して旅をしていたアドルとドギ。2人はドギの故郷であるフェルガナの不吉な噂を聞き、その真相を探り始めることに。

**ドギ**
［CV：玄田 哲章］
ダームの塔でアドルと出会った元盗賊。義理人情に厚い好漢。

## Action

### 簡単な操作でテクニカルにバトル！

方向キーと1～2個のボタン操作の組み合わせで、連続攻撃やジャンプ斬り、下突きなど、多彩なアクションを繰り出せる。複雑な操作なしで遊べるので、アクションが苦手な人でも安心だ。




巨大なボスとの激闘！

▲力押しでは倒しにくい、強力なボスも多数登場。弱点を狙う、攻撃後の隙を突くなど、倒し方を探すことが必要に。

ジャンプアクションでダンジョンを抜けろ！



▶立体的な構造のダンジョンを攻略するカギはジャンプにあり。2段ジャンプなどを駆使して難所を進め！

## Ring

### 腕輪（リングアーツ）の力を使って数々の難関を突破せよ！

冒険中、アドルは精霊の力が宿った3種類の腕輪を入手できる。これらを装備すると、バトルや謎解きに役立つ“リングアーツ”という特殊技が使用可能に！　なお、リングアーツの使用にはリングパワーが必要となる。




◀腕輪は全3種類。宝石を手に入れると、性能が上がっていく。

#### 焔霊の腕輪

**火球を放って遠距離へ攻撃！**

焔霊の腕輪を装備すると、火球を放って遠距離への攻撃が可能に。通常攻撃が届かない場所にいる敵や、武器攻撃が効かない敵には必須の攻撃となる。また、消えた蜀台に火を灯すこともでき、仕掛けの解除にも役立つ。



◀リングパワーが続く限り連射が可能。強力な溜め攻撃も行える。

#### 風霊の腕輪

**“旋風斬り”で周囲を攻撃！**

体を回転させる“旋風斬り”で周囲の敵を攻撃できる。また、ジャンプと併用することでアドルの滞空時間を延ばす“旋風ジャンプ”も可能。2段ジャンプでも届かないような場所では、この旋風ジャンプの出番だ。



大きな崖もひとっ飛び！

◀連続して出せば滞空時間が増して、飛距離がさらに延びていく。

#### 地霊の腕輪

**衝撃波とともにタックル！**

地霊の腕輪の場合、衝撃波をまとったタックルを出せる。この間アドルは無敵となり、さらに衝撃波に巻き込んだ敵にダメージを与えることも可能だ。また、亀裂の入った壁などに使えば、そこを壊すこともできる。




強固な岩も砕く！

◀強烈なタックルで、岩も敵も粉砕！敵に囲まれたときもコレで。

## Boost

### 力を開放してパワーアップ！

ブレイブゲージが溜まる（時間で蓄積）と、一時的に攻撃力などがアップするブースト状態になれる。PSP版では2段階まで溜められるようになり、より強力なダブルブースト状態が利用可能になった。

PSPではダブルブーストが追加！




◀コンボ数に応じてHPが回復するなど、非常に有利な状態に！

### PC-88版から『イース』LOVE！ 担当ライターのプレイインプレッション

原作となる『ワンダラーズ フロム イース』の思い出といえば、なんといっても背景の“多重スクロール”。複数の背景が別々にスクロールすることでマップの遠近感、引いては立体感が表現されて、ありえないくらいの臨場感を感じさせてくれた名作です。A・RPGというより横スクロールのACTに近いシステムも、それまでの『イース』シリーズとはがらりと違うもので、いろいろと印象深い作品ですね。そんな不朽の名作がベースとなっているだけあって、今回の『フェルガナの誓い』もバッチリおもしろいです。PC版でプレイ済みでしたが、PSP版もやっぱりイイんですよね。UMDの読み込みが非常に早いので、ノンストレスで遊べます。往年のシリーズファンとしては、オリジナル版（Windows版）、PC-88版、X68000版の3タイプの音源を選べるのがマニアックで◎。過去のPC-88版にはない新曲もあるんですが、わざわざPC-88版の音源でそれを作り直しているという凝りよう。このこだわりは、さすがです。ボイス演出が追加されたのも嬉しい追加要素で、ナレーション（声は銀河万丈さん）がメチャ熱い！　設定画閲覧やムービー鑑賞モードも充実していて、PC版を遊んだ自分にとっても“買い”の一品なのです!!　（担当ライター：傭兵）

イベントはボイス付き！




▶エレナがしゃべる！より感情が伝わってきます。

**ハミ出し イース情報局**

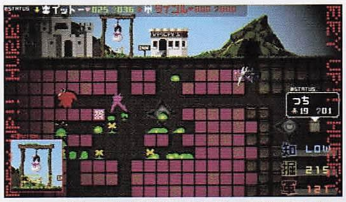
本作の初回特典は音楽バンド・jdkによるアレンジ曲を堪能できるサントラCD。限定版のドラマCDではアドル役を草尾毅さんが熱演し、本編では語られないオリジナルドラマを楽しめる。なお、通販サイトAmazonの予約特典はX68000版のサントラCD。どの特典も見逃せない!!

## 勇者のくせになまいきだ:3D

| 発売中（3月11日発売） | UMD版:¥3,980（税込）／DL版:¥2,800（税込） | |
|---|---|---|
| PSP | ジャンル | S・RPG（ダンジョン・マネージメント） 戦略 |
| | メーカー | SCE |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 |

### ついに3D!?　またしてもあのダンジョンの扉が開かれる

プレイヤーが破壊神になり、ダンジョンに進入してくる勇者を撃退していくS・RPG『勇者のくせになまいきだ』シリーズ最新作は、ついに3D化!!　とはいっても、じつは3DのDはダンジョンのD。3種類のダンジョン、33のステージ、3段階の難易度という3にこだわったため、このネーミングになったのだ。おなじみのドット絵のままに新要素を多数追加！　破格の大ボリュームで勇者撃退シミュレーションが展開される。



▲ちょっとした空き時間などには、短時間でプレイできる「まいにちダンジョン」がオススメ。

**3Dでは水の要素が追加　流れる水から水棲魔物を作ろう**




## Power Smash ライブマッチ！

| 2010年3月25日発売 | ¥6,090（税込） | |
|---|---|---|
| PS3 | ジャンル | SPG　ACT |
| | メーカー | セガ　対戦 |
| | 備考 | プレイ人数:1～4人／オンライン対応（最大4人）　育成 |

### 最新作はオンラインモードが充実し登場選手も豪華に！

リアリティあふれるグラフィックと、本格的なテニスの駆け引きが楽しめることで人気のシリーズ最新作。前作から新たにオンラインモードが追加され、オンライントーナメント、オンラインマッチ、ランキング機能などが充実した。また新スタジアムに「ドバイ」と「上海」が追加され、試合描写やモーションがさらにリアルになり、実際の国際大会「デビスカップ」も搭載されるなど、大幅なパワーアップを果たした。登場選手は23名で、フェデラーやイワノビッチなど現在のランキング上位者のほか、レジェンド選手としてベッカーやエドバーグが登場するという点も見逃せない。



フェデラーvsナダル！ライバル対決も再現可能!!



選手作成も充実しより個性的に!!

## ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～

| 発売中（3月18日発売） | ¥5,250（税込） | |
|---|---|---|
| PSP | ジャンル | ACT（アルティメット地獄アクション）　ACT |
| | メーカー | エレクトロニック・アーツ　謎解 |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

### PS3、Xbox360に続いてPSPでも地獄を堪能できる

2月にPS3とXbox360で発売された『ダンテズ・インフェルノ』のPSP版が、満を持して登場する。ストーリーやゲームシステムなどの基本部分に違いはないが、遺物でダンテをカスタマイズするというシステムはPSP版に実装されていない。だが遺物探しがなくなったことで、ダンテを強化するには戦闘を繰り返し行い、レベルを上げるだけというシンプルな作りになった。携帯機ならではの手軽さが特徴だ。

**ベアトリーチェの魂を救い出せ!!**





▲ダンテの使用する武器は、鎌と十字架。「暴虐」のレベルを上げれば鎌が強化され、「神聖」のレベルを上げれば十字架が強くなる。

## 熱闘！パワフル甲子園

| 発売中（3月18日発売） | ¥5,250（税込） | |
|---|---|---|
| DS | ジャンル | SLG　育成 |
| | メーカー | KONAMI |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

### 新設校で熱血指導！　夢の甲子園を目指せ!!




▶選手育成はスゴロク形式のマップを使って行われ、カードに表示された数字のぶんだけマスを進む。

新設された高校に監督として赴任し、甲子園を目指していく『パワプロ』シリーズの新境地『熱闘！パワフル甲子園』が発売された。甲子園を目指すメインモード「栄冠への道」のほか、女子マネージャーを育てるのが目的の「来たれ！　マネージャー」や「ひと夏の甲子園」「激闘サバイバル」など、さまざまなプレイモードを搭載。育てたマネージャーは「栄冠への道」にも登場する。



**勝負どころで伝令を使おう**

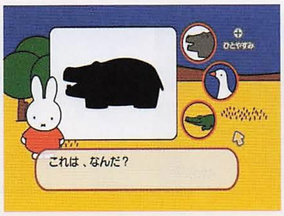
◀試合は基本的に自動で進行していくが、注目選手の登場やここぞという場面では指示を出すことになる。

## おやこ で あそぼ ミッフィーの おもちゃばこ

| 発売中（3月18日発売） | ¥6,090（税込） | |
|---|---|---|
| Wii | ジャンル | ETC　実用 |
| | メーカー | スクウェア・エニックス |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 |

### 幼い子供と一緒に楽しく遊んだり学んだりできる

絵本でおなじみのミッフィーを題材にしており、幼い子供がいる家族におすすめできるソフト。12本の「おはなし」が入っており、自然の動物と触れあう、青信号になってから横断歩道を渡る、おもちゃの片付けをするなどの内容。親子でWiiリモコンを操作しながら進め、一緒に遊んだり考えたり発見したりと、さまざまな体験ができる。そのほかシルエットクイズなど25種類のミニゲームも収録。登場キャラクターがすべて話してくれるので、子供がまだ文字が読めない年齢でも理解しやすい。




▶ミニゲームは「2人で遊ぶ」と「1人で遊ぶ」から選択でき、年齢にあわせた遊び方が可能。




遊ぶ時間を決められるタイマー機能も搭載!!

## ディスガイア インフィニット

| 2010年4月22日発売 | ¥3,990（税込） | |
|---|---|---|
| PSP | ジャンル | AVG（ループ型テキストアドベンチャー）　謎解 |
| | メーカー | 日本一ソフトウェア |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

### 給料カットの回避のためプリニーは今ループを開始する！

昨年ダウンロードのみで販売されていた『ディスガイア』シリーズのAVGがUMD版で発売決定した！　基本システムは、同社のAVG『インフィニットループ』で好評だった「憑依（ひょうい）」や「干渉」、「タイムテーブル」などのシステムを採用している。「憑依」をとおすことにより、ディスガイアキャラクターの魅力を、さまざまな角度から見ることができる。プレイヤーは、おなじみ魔界の雑魚キャラ・プリニーを操作。かけられた疑いを晴らして、給料をカットされてしまったという悲劇的な過去を変えられるよう努力していく。ループを通して真犯人を見つけ出し、事件を解決に導こう！



◀憑依すれば、普段は聞けない心の声をこっそり聞くことができる。



▶思考に介入され、混乱するキャラクター達も見どころとなっている。

初音ミク Project DIVA 2nd (仮)

# PSP 初音ミク -Project DIVA- 2nd

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2010年7月29日発売予定 | ¥6,090(税込) | | | ACT | |
| ジャンル | ACT(リズムアクション) | メーカー | セガ | 備　考 | プレイ人数:1人用 |

## またまたPSPで みっくみくにしてやんよ♪





## ミク以外のボーカロイドとのデュエットも実現!



## 初音ミクが再びPSPで歌う!踊る!!

電子の歌姫・初音ミクが歌って踊るリズムACT『Project DIVA』シリーズ最新作がPSPで登場！ 2キャラが同時に歌うデュエット曲が収録されるほか、かわいいモジュールも大量に追加。ゲーム部分やエディット機能も大幅に強化されている。

### アイコンが重なったらボタンを押す!



▷画面に表示されたターゲットとアイコンが重なったら、対応ボタンを押そう。

### 前作で作ったエディットを再編集することも可能



◀画面イメージが常に表示され、前作よりも快適に編集できるようになった。

## 注目の新要素をピックアップ!!

### 1 「magnet」など新曲が多数追加!

現在判明している収録曲は「magnet」と「ロミオとシンデレラ」。どちらも動画サイト「ニコニコ動画」で100万回以上の再生数を誇る名曲だ。

### 2 長押し・同時押しなどゲーム性がアップ!

長押しや同時押しが追加され、リズムゲームとしての遊びごたえがアップ。また、方向キーを△×□○ボタンの代わりに使えるようになった。

### 3 前作のモジュールに加えて、新デザインも!

キャラの外見を変えるモジュールは、前作のものを完全収録したうえに新デザインも大量に追加。今回も投稿サイト「ピアプロ」で公募が行われた。

### 4 エディットモードがグンと快適に!

前作よりも長い曲がエディット可能になったほか、対応BPM（曲のテンポ）も拡張。また、前作のモーションに加えて新規モーションも収録。

前作も遊んだ担当ライターYU(♀)は大歓喜★

### さらにキュートになったミクに早くみっくみくにされたい!

早くAC版を遊びたいよ～なんて思っていたら、まさかのサプライズ！　PSP用の続編が発表ですよ!!　右の写真を見ればわかるとおり、新モジュールのデザインはカワイイものばかり♥　新曲も新モジュールもかなりの数が用意されるそうなので、もう楽しみでたまりません♪　音ゲー好きの自分としては、リズムゲームパートのパワーアップも嬉しいところ。前作は正直、歯ごたえのある曲が少なかったんですが、今回はかなりやりごたえがありそうです！

### 細かいオブジェも作り込まれてます!



▶「ロミオとシンデレラ」では、時計塔をバックにガラスのマイクスタンドを使ってミクが熱唱！




**ミクの日感謝祭イベントレポート!**

3月9日（ミクの日）に行われたミクの日感謝祭では、初音ミクによるライブのほか、AC版『Project DIVA Arcade』（6月稼働予定）、PSP版『Project DIVA』用DLC（ダウンロードコンテンツ）『ミクうた、おかわり』（3月25日配信）の情報も公開。DLC第2弾『もっとおかわり リン・レン、ルカ』や、PSPとPS3を連動させて美麗なグラフィックでPSP版を遊べる『初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター』の最新情報も発表された。

## サイレントヒル シャッタードメモリーズ

2010年3月25日発売 Wii:¥6,090(税込)/PSP・PS2:¥5,250(税込)

| MULTI | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(ホラーアドベンチャー) | ACT |
| メーカー | KONAMI | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### あの恐怖が再び！ 新たなサイレントヒルの扉が開かれる!!

アメリカ北東部を舞台にしたホラーゲーム『サイレントヒル』。そのシリーズの1作目のストーリーを再構築した、リ・イマジネーション作品が3機種で登場。行方不明の娘を捜すためゴーストタウンと化したサイレントヒルをさまよう、という根幹は変わっていないものの、オリジナルとは異なる観点・結末で物語は生まれ変わった。予想をくつがえす衝撃の結末は、ファンならずとも必見のデキに仕上がっている。

常に恐怖はつきまとう……





▲Wii版では、クリーチャーに襲われ抱きつかれてしまった場合、Wiiリモコンを振り回さないと払いのけることができない。

## THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード

発売中(3月4日発売) UMD版:¥4,980(税込)/DL版:¥3,800(税込)

| PSP | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ETC(3Dカードバトル) | 冒険 |
| メーカー | SCE | 戦略 |
| 備考 | プレイ人数:1〜2人 | 対戦 |

### あの3DカードバトルゲームがPSPに移植!!

2007年にPS3で発売された、3×3のマスで陣取り合戦を行う3DカードバトルゲームのPSP版。カードでさまざまなクリーチャー（魔物）を召喚し、フィールド上の5マスを占拠していくという基本的なシステムはPS3と同じだが、専用カメラやカードは不要になって遊びやすくなった。また、PS3版の全カード約300枚のほか、新たに約30枚が追加されているのも嬉しいポイント。それによりさらに戦略が広がり、新たなデッキを組む楽しみも生まれている。アドホック対戦ができたり、ダウンロードコンテンツが配信される予定があることもPSP版ならではといえる。



3×3マスのフィールドにクリーチャーを召喚し戦う



バトルアリーナで手軽な対戦も可能

## 旋光の輪舞DUO

2010年4月28日発売 通常版:¥7,140(税込)/限定版:¥9,240(税込)

| Xbox 360 | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(対戦アクションシューティング) | ACT |
| メーカー | グレフ | SF |
| 備考 | プレイ人数:1〜2人 | 対戦 |

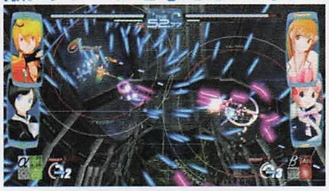
### 1対1で戦い、弾幕技などを駆使して相手を倒せ!

昨年アーケードで稼働が開始され、現在も人気稼働中のSTGが、早くも家庭用として発売される。1対1で戦い、メイン&サブウェポン、バリア、ダッシュ、特殊近接（敵の弾幕を無効化する）などを駆使して相手の耐久値を減らしていく。またチャージゲージを1マス消費することで、弾幕技と呼ばれる派手な攻撃も可能だ。なお通常版と同時に、オールキャストが出演するドラマCDが付いた限定版も発売される。



▲対戦相手を「VANISH状態」まで追い込んだあと、トドメの一撃を加えることで勝利となる。

無数の弾幕をかいくぐりつつ敵にダメージを与えていこう!!



## 2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

2010年5月13日発売 PS3・Xbox360:¥5,040(税込)/Wii・PSP:¥3,990(税込)

| MULTI | |
|---|---|
| ジャンル | SPG |
| メーカー | エレクトロニック・アーツ |
| 備考 | PS3:1〜7人/オンライン対応※ |

### ワールドカップ唯一の公式ゲームがキックオフ!!

『FIFA10』をベースに、今年開催される南アフリカワールドカップ仕様に変更された、大会唯一の公式ゲーム。ワールドカップ予選に参加した199の代表チームと、10カ所の公式スタジアムでプレイ可能。またPS3とXbox360では、オンラインにつなぐことで簡単に世界中のプレイヤーと対戦できる。さらに自分が住む国の代表として戦ってポイントを稼ぐ、バトルオブネイションに参加することも可能だ。

もちろん選手はすべて実名で登場している!





▲プレイヤーが1人の選手となり最大3人の友人と一緒に同じチームでプレイをする「キャプテンモード」など、ゲームモードは多彩。

## ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

2010年4月22日発売 ¥6,279(税込)

| PSP | | |
|---|---|---|
| ジャンル | RPG(アクティブ&タクティカルRPG) | ACT |
| メーカー | 発売元:アトラス/開発元:スティング | 戦略 |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 育成 |

### 魔物によって闇に閉ざされた世界に光を取り戻せ!

DSで発売され、ダークな世界観と斬新なシステムが人気の『ナイツ・イン・ザ・ナイトメア』がPSPに移植。プレイヤーはさまよえる魂・ウィスプとなり、魔物に命を奪われた騎士に仮そめの命を吹き込み、その力を借りながら古城奪還を目指す。PSP版は、ゲームシステムをプレイしながら学ぶ「チュートリアルミッション」が追加され、初心者でも遊びやすくなっているのが特徴だ。またオープニングアニメやセリフ閲覧機能も追加されている。なお、PSP『ユグドラ・ユニオン』のセーブデータがある状態でプレイすると、ユグドラがヒロインとして登場する「ユグドラ編」が追加される。



◀集めた仲間たちに、的確な指示を出しながら戦闘を繰り広げていこう。



▶「ユグドラ編」では、ユグドラおなじみのセリフもアリ。ファン必見!

## クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!

発売中(3月18日発売) ¥5,229(税込)

| DS | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(おバカ忍法アクション) | ACT |
| メーカー | バンダイナムコゲームス | |
| 備考 | プレイ人数:1〜5人 | |

### おバカな忍法を駆使して、秘伝書を手に入れよう!

アニメや漫画で人気の「クレヨンしんちゃん」を原作としたDS版ゲームの最新作。今回の任務は、全国各地に散らばった秘伝書を集めること。カスカベ忍者隊として、同じく秘伝書を狙う悪のおマヌケ忍者軍団と、おバカな忍法を駆使して激しいバトルを展開することになる。なお、本編のほかにミニゲームもいくつか用意されている。なかには4月に公開される最新映画「超時空！嵐を呼ぶオラの花嫁」をモチーフにしたミニゲームも入っているので、公開に先駆けて映画の世界観に触れられるのだ。

▶5人の力を合わせれば、強力な合体忍法「カスカベ防衛隊ファイヤー！」も使用可能。







ダウンロードプレイで最大5人プレイ可能!!

※Xbox360/Wii：1〜4人／オンライン対応 PSP：1人用

PS3 Xbox 360

NO MORE HEROES ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園

# ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園

PS3 Xbox360

| 2010年4月15日発売 | ¥5,800(税込) | ACT |
|---|---|---|
| ジャンル ACT | メーカー 発売元:マーベラスエンターテイメント/開発元:フィールプラス/監修:須田剛一 | 備考 プレイ人数:1人用 |

## 超甘〜い特典&モードで萌え滾(たぎ)れ!




Wiiで人気を博したスタイリッシュな殺し屋アクションが、パワーアップしてPS3とXbox 360に登場。謎の美女・シルヴィアの陰謀にハメられたクールな殺し屋・トラヴィスとなり、殺し屋ランキングの頂点を目指そう。発売を目前に控えた今回は、エロさ爆発のスペシャルな予約特典の詳細と、新たに追加された「ベリースイート」モードのインプレッションをお届け！



▲トラヴィスが愛用するビーム・カタナによる斬撃は超爽快。通信教育で会得した剣術と体術を生かしてライバル達を殺しまくれ!!

**PS3 版予約特典表紙イラスト コザキユースケ先生コメント**

『ノーモア★ヒーローズ』のトイレセーブをシルヴィアがやったらエロいかなと思い、セクシーチェリーという副題とかけ合わせて描きました。製作中、担当さんから頂いた「もっと！ もっとエロくだ…！」という嵐のような催促もよい思い出です。

**シルヴィア・クリステル Sylvia Christel**
CV：井上麻里奈

UAA（全米殺し屋協会）の美人エージェントで、トラヴィスをランキング戦にスカウトした張本人。そのセクシーボディを駆使して彼を翻弄する。

CHECK!
### 人気イラストレーターによるコラボ特典をゲットせよ!




◀▲PS3版とXbox 360版とで、収録されるイラストが異なる。煩悩に身をまかせて両方ゲットするのもアリ!?

本作の予約特典として、コザキユースケ先生描き下ろしイラストが表紙のイラスト集「エロチカ★ポートレート」が付いてくる。豪華イラストレーター陣によるヒロイン達の萌え&エロいイラストを楽しめるドキドキの一品だ。お目当てのイラストを確認して、ぜひ特典をゲットしよう！

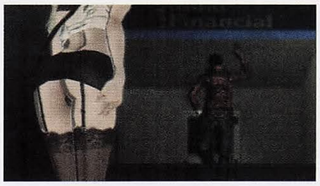
# チェリーorマンゴー…どちらを食べる?

「ベリースイート」モードを体験レポート!
## What's "VERY SWEET" Mode?

ある条件を満たすと選択できる本モードをプレイしたライターが、その魅惑の内容を語る！

### POINT 1 女の子の衣装がエロくなってるッ!

このモードの目玉はコレ！ 魅力的な女性キャラ達のコスチュームがエロく変化するんです。いつもお世話になっているシルヴィア様も、ぱ…ぱんちゅが常に見えてますよ……!? けしからん……。殺し屋の女の子達もエロくなるので、ニヤニヤが止まりません！



◀シルヴィア様、かがんじゃダメー！ 大事なところが見えちゃうッ!!

### POINT 2 難易度が"激甘"でエロに集中できるッ!!

ゲームの難易度が低くなるこのモードでは、戦闘をサクサク進められます。つまり、殺し屋の女の子に会いにいくのも超簡単。ジャンジャン敵を殺しまくって、エロエロになった愛しの女の子に会いに行く……という欲望むき出しのプレイが楽しすぎます！



◀ザコ敵を蹴散らす爽快感が倍増。女の子がオレを待ってんだよッ！




**Xbox 360 版予約特典表紙イラスト コザキユースケ先生コメント**

マンゴーバージョンは口からこぼれた果肉がエロのポイントです。ただ座っただけではチェリーと差別化を図れないので、グラビアっぽいポーズにしました。実際に自宅のトイレで同じポーズをとってみて、筋を違えたのもよい思い出です。



## Majin（仮）

| 2010年発売予定 | 価格未定 | |
|---|---|---|
| PS3 / Xbox360 | ジャンル | ACT（ファンタジーギミックアクション） | ACT |
| | メーカー | 発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:ゲームリパブリック | |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 大きな魔人と盗賊の青年が巨大な謎に挑む

本作は、バンダイナムコゲームスとゲームリパブリックが手を組んだ合同プロジェクトの1つ。謎の魔人と盗賊の青年が、力を合わせて謎を解いていくファンタジーギミックACTだ。ゲーム開始直後の魔人は、いくつもの特殊な能力を封じられている。その封印を解放しながら、次々に立ちふさがる仕掛けを解いていく。身軽な青年と特殊能力を持つ魔人、それぞれの長所を生かしながらギミックを突破していこう。ちなみに合同プロジェクトでは、ほかにも『クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ：ザ・ビデオゲーム（タイタンの戦い）（仮）』などがあるので、そちらも要チェック。


対峙する青年と魔人 果たして彼らの関係は…


仕掛けだけでなく敵も立ちふさがる!?

## 信長の野望 Online ～新星の章～

| 2010年3月24発売 | パッケージ版:¥8,190（税込）／アップグレードチケット:¥2,940（税込）／スターターチケット:¥5,355（税込） | | |
|---|---|---|---|
| PS2 / PC | ジャンル | RPG（MMORPG） | 戦略 |
| | メーカー | コーエー | 協力 |
| | 備考 | オンライン専用 | 歴史 |

### 歴史系MMORPGが拡張により更なる進化をとげた!

2003年にサービスが開始されて以来、衰え知らずの人気を誇る『信長の野望 Online』。その拡張パック第4弾「新星の章」がついに導入される。今回は、ついに天下統一を実現する「天下人システム」、合戦の新システム「拠点戦」、幅広いクエストにチャレンジする「評定システム」などの新要素で、今まで以上に進化した姿を見せている。また、伊達政宗が主人公の新ダンジョン「独眼竜の野望」も追加された。

仲間との協力がキモとなる!




◀ほかにも、100以上の技能が追加され、潜在能力や生産レシピなどの追加・改良もなされた。

## こだわり采配シミュレーション お茶の間プロ野球DS 2010年度版

| 2010年4月1日発売 | ¥4,410（税込） | | |
|---|---|---|---|
| DS | ジャンル | SLG（こだわり采配シミュレーション） | 対戦 |
| | メーカー | ナウプロダクション | |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 | |

### お茶の間にもプロ野球の季節がやってきた!


▶基本的に試合は自動で進む。采配を振るいたい場面がきたら、すかさずタッチペンで指示を出そう。

簡単な操作で本格的な野球シミュレーションが楽しめる『お茶の間プロ野球』が、実際のプロ野球同様に今年も開幕の季節がやってきた。前作と比べオリジナル選手作成や通信による対戦モードが新要素として追加され、内容面で大幅なパワーアップをとげている。またペナントモードの結果を来シーズンに持ち越すことが可能になり、より愛着をもってチームを采配できるようになった。




**思いどおりの選手を作ろう**

◀身長や体重など、さまざまな項目を設定でき、能力値やフォームまで自由に決めることが可能だ。

## 安藤ケンサク

| 2010年4月29日発売 | ¥4,800（税込） | |
|---|---|---|
| Wii | ジャンル | ETC |
| | メーカー | 任天堂 |
| | 備考 | プレイ人数:1～4人 |

### 検索で遊んで言葉の感覚を磨こう!

ラーメンは「とんこつ」と「坦々麺」、どちらの言葉を検索したほうがヒット数の多い？　など、検索をテーマにヒット数の大小を予想する言葉遊びゲーム。言葉の使われ方に関する豆知識も学べる。本ソフトにはあらかじめ約1万語以上の言葉や言い回しの検索データが収録されているので、インターネットにつながなくても遊べるが、接続することで時事ネタなど新規問題のダウンロードやヒット数の更新が可能だ。

さまざまな検索バトルが用意されている!






▲ナビゲーター役のケンサクロボットである安藤ケンサクが、インターネットの仕組みについて教えてくれるメニューもある。

## Red Seeds Profile

| 発売中（3月11日発売） | ¥8,190（税込） | | |
|---|---|---|---|
| PS3 / Xbox360 | ジャンル | A・AVG | ACT |
| | メーカー | マーベラスエンターテイメント | 謎解 |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 2つのパートの融合で、新感覚のA・AVGが誕生した!

カナダとの国境に近い人口150人ほどの小さな町で、連続殺人事件が発生した。プレイヤーは、その事件を解決するために主人公・ヨークとなって、捜査にあたる。大きく分けて2つのパートがあり、まず1つは事件を捜査するドラマパート。事件現場を調べたり、証拠品を集めたりしながら、ヨークが得意とするプロファイリング能力で事件を推理していく。そして、もう1つはバトルパート。午前0時を過ぎると現れる敵（シャドウ）と、さまざまな武器を駆使して戦っていくことになる。どちらも目的はキーフラグ（手がかり）を集めることだが、2つのパートでゲーム性が大きく変わるので、飽きることなくプレイを楽しめる。




◀捜査を進めていると、新たな犠牲者が出てしまう。さらに手がかりを集めよう。

## こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国! 負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!

| 2010年発売予定 | ¥5,040（税込） | |
|---|---|---|
| DS | ジャンル | ETC（笑える!はちゃめちゃバラエティゲーム[ミニゲーム]） |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

### 両さんが一攫千金を目指してミニゲームに挑戦する!

人気漫画「こちら葛飾区亀有公園前派出所」のミニゲーム集が、なんと62文字という超長いタイトルで登場。気になる内容は、両さんが祖父・勘兵衛の主催するゲームイベントに参加し、大金を稼ぐために奮闘するというもの。海パン刑事の股間を隠しながら犯人に近づいたり、部長に見つからないようプラモを作ったり、抜けた歯を元の場所にくっ付けたりするなど多彩な内容。「こち亀」に登場する個性的なキャラクターが多数参加する数々のミニゲームを成功させ、大金を手に入れよう。

▶成功すれば大金を狙えるが、失敗すると一気に借金まみれ。一瞬たりとも気が抜けない。





あの変態デカ海パン刑事も登場!!

ROCKMANZERO ロックマン ゼロ COLLECTION

# DS ロックマン ゼロ COLLECTION

| 発売日未定 | ¥4,190(税込) | | ACT |
|---|---|---|---|
| ジャンル | ACT(2Dアクション) | メーカー | 販売元:カプコン／開発:インティ・クリエイツ |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | | |

SYSTEM CHECK

## ウェポン 多彩な武器を駆使して迫り来る敵を撃破せよ!

メインとなるゼットセイバーとバスターショットのほか、シリーズごとに登場する武器を紹介！



### ゼットセイバー

▼ビーム状の刃を持つ剣。リーチは短いが高い攻撃力を誇り、斬った相手を真っ二つにできる。特に三段斬りやチャージ攻撃は、一気に大ダメージを与えることが可能。なお、ジャンプ時の回転斬りやダッシュ斬りなど、ゼロの状態によって繰り出す攻撃が変化する。





▲もともとはレジスタンスが所持していた携帯銃で、ゼットセイバーの柄をマガジンとすることで強力なエネルギー弾を発射可能となった。連射時の攻撃力は低いが、チャージすることで攻撃力が大幅にアップ。また、スキルによって爆発弾やレーザーなどに変化する。



### バスターショット

### シールドブーメラン



▲『1』～『3』に登場。敵の弾を弾き返せる盾で、チャージしてブーメランのように投げ、攻撃することも可能。

### トリプルロッド

▼『1』で登場した、最大3段階まで伸ばせる槍状の武器。横だけでなく、真上や真下への攻撃も行える。



### チェーンロッド



▲『2』に登場。鎖状に伸びるロッドの先端に槍が付いた武器。天井にぶら下がったり、敵を引き寄せたりできる。

### リコイルロッド

▼『3』で登場した、トンファー状の武器。チャージして使うことで、ブロックの破壊やハイジャンプが可能。



### ゼロナックル



▲『4』に登場。手の平にチップを埋め込み、腕力を強化したもの。敵を殴るだけでなく武器を奪うこともできる。

## サイバーエルフ さまざまな効果でゼロをサポート



各所でダウンロードできるサイバーエルフには3つの系統があり、使うことで効果を発揮する。ただし一度使うと消滅するうえ、評価が下がってしまう。『3』からは、使っても消えない装備タイプのエルフも登場。

### ナース系サイバーエルフ

▲ライフに関するサポートを行ってくれるエルフ達。ゼロの最大ライフゲージを増やしたり、エネルギーを回復したりしてくれる。




▲ステージ探索が楽になるが、ペナルティも存在。使いどころが重要だ。

### アニマル系サイバーエルフ

▶ゼロの能力を高めてくれるエルフ達。移動スピードが速くなったり、ダメージを受けてものけぞらなくなったりする。



### ハッカー系サイバーエルフ

▶敵やマップのデータを書き換えてくれるエルフ達。敵の弱体化や地形変化などでミッション遂行が楽になる。



名作2Dアクション『ロックマン ゼロ』を4作品まとめて収録。その魅力に迫る！

# ゼロの戦い――そのすべてをココに凝縮!!

## イージーシナリオモードでアクション初心者でも安心

DS版の追加要素の1つが、『1』～『4』までを連続でプレイするイージーシナリオモードだ。最初からライフゲージが多く、強力な攻撃も可能。難易度が低くなっており、アクション初心者でも物語をじっくりと楽しめる。



▶初心者キラーと名高い『1』の序盤のボス、アステファルコンも、簡単に撃破できる！

CHARACTER CHECK

## 四天王 シリーズを通して対峙する4人の敵将

ネオ・アルカディアの指導者、エックスに仕える四天王を紹介！

### 翠緑の斬撃 賢将ハルピュイア



四天王のリーダー格。イレギュラー戦争で破壊された地表を人間が住めるようにするための、気象操作能力を持つレプリロイド。誇り高い性格。

### 紅蓮の豪腕 闘将ファーブニル



対レジスタンス焦土作戦の実行指揮をとるレプリロイド。右腕にソドム、左腕にゴモラというマルチタイプのランチャーを装備している。

### 蒼海の海神 妖将レヴィアタン



水流や水温を操るレプリロイド。ハルピュイアとともに生存圏再生を行っている。好戦的ではないが、なぜかゼロと戦うことには喜びを感じている。

### 漆黒の幻影 隠将ファントム



対レジスタンス諜報部隊の長を務めるレプリロイド。寡黙で温厚な性格。光学迷彩や高速機動など、隠密行動に適した能力を備えている。

## ウイニングポストワールド 2010

2010年4月2日発売 | PS3/Xbox360:¥7,560(税込)／PS2/Wii:¥7,140(税込)

MULTI

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | SLG | 育成 |
| メーカー | コーエー | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 新感覚競馬シミュレーションの最新作が登場!

馬主、調教師、騎手という3つの職種を育成するSLG『ウイニングポストワールド』シリーズの最新作が登場。新たにライバル馬の血統がつながるシステムを採用した「新ワールドモード」が追加されており、よりドラマティックな展開が楽しめる。また調教師や騎手の能力がその年度の成績によって変化し、さらに自分だけの箱庭世界を構築できるようになったのも魅力。もちろん番組は最新のものになっており、UAEのメイダン競馬場や「みやこステークス」などのレースも収録されている。なお、前作のデータがあればキャラクターや名馬力ードを引き継ぐことができる。



好みの騎手を鍛えて夢のG1制覇を狙おう!



強き現役名馬との熱いレースが展開!!

## DARKSIDERS～審判の時～

発売中(3月18日発売) | ¥7,140(税込)

PS3 Xbox360

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | A・AVG | ACT |
| メーカー | KONAMI | 謎解 |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### バイオレンスと謎解きが融合し、かつてない達成感を実現!





▲▶主人公である四騎士の1人ウォーは、自らに濡れ衣を着せた犯人に復讐を誓い戦う。

ヨハネの黙示録に登場する厄災をもたらす四騎士を物語のベースにし、天使と悪魔の終末戦争を描いたA・AVG。大剣や巨大な手裏剣、銃といった多彩な武器を使用して行われる超ド派手なバイオレンスアクションは爽快感を追求。また敵の武器を奪い取り、それを使って先へ進むための道を作る、といった謎解きの要素をふんだんに含んだ難易度の高いギミックも存在。この2つが見事に融合している。また、クリエイティブディレクターは「X-MEN」を手掛けたアメリカン・コミック作家のジョー・マデュレイラ氏が担当。彼が独自の解釈で書き下ろしたストーリーやアートスタイルも、本作における魅力の1つとなっている。

## グランド・セフト・オート:チャイナタウン・ウォーズ

発売中(3月11日発売) | ¥6,090(税込)

PSP

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(ボーダーレスアクション) | ACT |
| メーカー | 発売元:サイバーフロント／開発元:Rockstar Games | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### 人気ACTシリーズのPSP版が早くも発売中!

DSで発売中の『グランド・セフト・オート:チャイナタウン・ウォーズ』がPSPでも発売された。PSP版のオリジナルとして、新キャラクターのメラニー・マラードのミッションが3つ追加されたほか、チャン・ジャオミのミッションや殺戮ミッションなどもいくつか追加されており、大幅なボリュームアップに成功。また、イチから作り直され、キャラクター達の表現力が増したイベントシーンも見逃せないポイント。

ワイド画面になった街並みにも注目だ!!







▲奪われた伝説の剣を取り戻し、父親が暗殺された謎を解くため、主人公・ホァンはリバティーシティの裏社会を奔走することに。

## ウィーチアー　ダンシングスピリッツ!

2010年7月発売 | 価格未定

Wii

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(チアダンス) | ACT |
| メーカー | バンダイナムコゲームス | 対戦 |
| 備考 | プレイ人数:1～4人 | 協力 |

### WiiリモコンLを使ってLet'sチアダンス!!

Wiiリモコンを音楽と矢印に合わせて振るだけで、本格的なチアダンスが楽しめる『WE CHEER』の続編が日本でも発売される。前作に比べてタイミングの判定がやさしくなっているため、初心者でも非常に遊びやすくなっている。プレイできるモードは、チアダンスチームのリーダーとなって全米No.1のチームを目指していく「メインステージ」、最大4人での同時プレイが楽しめる「マルチプレイ」、エクササイズやチアダンスの練習ができる「トレーニング」の3つがある。収録曲は、チア定番であるトニー・バジルの「ミッキー」から、アヴリル・ラヴィーン、マイリー・サイラスなどの最新ヒットまでと多彩。大人から子供まで、幅広い年代が楽しむことができる。




◀前作で使用できるキャラクターは女性のみだったが、本作では男性キャラクターも登場する。




▶Wiiリモコンの傾け方など親切なチュートリアルが搭載されているので、未経験者でも安心。

## バトルスピリッツ　ヒーローズ ソウル

発売中(3月11日発売) | ¥5,229(税込)

PSP

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | A・RPG(ファンタジーアクションRPG) | ACT |
| メーカー | バンダイナムコゲームス | 冒険 |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | 協力 |

### スピリットの力を借り、世界を救うために戦おう

ヘブン・オブ・ロロという異界の崩壊を予知した精霊スピルが、冒険をしていた主人公を人間界から呼び寄せ、2人が世界を救うために旅立っていくファンタジーRPG。トレーディングカード「バトルスピリッツ」がもととなって作られており、武器や防具にカードを装備して戦闘を行うというシステムが採用されている。敵であるスピリットを吸収し、入手したカードを装備して敵の力を利用しながら戦っていこう。




▲装備したカードでステータスや攻撃属性が変化するので、自分なりにカスタマイズしていこう。

スピリットの力を解放し立ちはだかる敵を倒していこう



## プリニー2 ～特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!～

2010年3月25日発売 | UMD版:¥5,229(税込)／DL版:¥4,000(税込)

PSP

| | | |
|---|---|---|
| ジャンル | ACT(史上最凶のやみつきアクション) | ACT |
| メーカー | 日本一ソフトウェア | |
| 備考 | プレイ人数:1人用 | |

### またまた、プリニーとアサギが魔界で大暴れ!

日本一ソフトウェアのマスコット・プリニーが、エトナのむちゃくちゃな命令を遂行するために奮闘させられる、やりこみ系横スクロールアクションの最新作が登場。新ステージや新アクションといった、さまざまな新要素が加えられ、圧倒的なボリュームアップを果たして帰ってくる。そこに加えて、前作に引き続き隠しキャラクター・アサギが主人公の「アサギウォーズ」も収録。本編に引けをとらないほどのボリュームで、かなり遊びごたえのある作品となっている。ちなみにアサギ編は、本編でとある条件を満たすことにより解放されるが、予約特典があればすぐにプレイ可能だ。




◀各ステージには昼夜があり、夜になると難易度やボスが変化する。




▶不慮の事故でプリニーになったアサギが、主役の座を賭けて戦っていく。

# Xbox 360 戦極姫2 ～葉隠の乙女、風雲に乗ず～

| 2010年6月発売 | ¥8,190（税込） | | | 恋愛 | 戦略 | 歴史 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ジャンル | SLG（本格戦国シミュレーションAVG） | メーカー | システムソフト・アルファー | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応 | |




## 一部の武将デザインがリニューアル！

『戦極姫2』では、登場する戦国武将のうち20名以上がさらに愛らしく生まれ変わった。今回は、デザインがリニューアルされた武将の一部を紹介しよう。

▲誠実かつ生真面目な人物だが、普段はなぜかアヤシイ鬼面を着用。愛らしくも凛々しい素顔を隠している。

Xbox 360版 新規シナリオ

## 鍋島直茂が仕える龍造寺家シナリオが登場!!

主君への諫言も厭わない誠実なる忠臣

### 鍋島 直茂
*Naoshige Nabeshima*

龍造寺家の重鎮で、当主の隆信に対しても物怖じせずに諫言する実直な武人。先を見通す鋭い眼力の持ち主で、隆信やほかの家臣からの信頼も厚く、龍造寺家に仕える武将達を束ねる立場にある。

**Check Xbox 360版はシリーズ最多の8シナリオを収録!**

前作から続投となる織田、上杉、武田、毛利、島津の五大名に加え、前作で機種によっては遊べなかった伊達や大友、さらにXbox 360用の新規シナリオとなる龍造寺が選択可能。なお、このほかの大名でSLGパートを自由に遊べるモードも存在する。

## 美少女化した戦国武将が覇を競う！

戦国武将が美少女（一部、男性や動物も……）という独特の世界観で描かれる本格SLGシリーズ最新作がXbox 360で発売決定！　多数の新要素が追加され、システムも遊びやすさを重視して改良された。武将には成長要素や専用スキルが追加されており、お気に入りのキャラで天下統一を目指す楽しみも味わえる。





◀▲本格的な戦略SLGと、お色気たっぷりのイベントが楽しめる注目作。目指すは武将ハーレム（天下統一）!?

## メタルマックス3

| 2010年夏発売予定 | 価格未定 | |
|---|---|---|
| DS | ジャンル | RPG |
| | メーカー | 角川ゲームス |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人 |

冒険

### 17年の沈黙を破り、伝説のゲームが再び帰ってくる!

1990年代にファミコンやスーパーファミコンで発売され、人気を博したシリーズの最新作『メタルマックス3』がこの夏についに発売される。スタッフは、ゲームデザイン・宮岡寛氏、アートワーク・山本貴嗣氏、サウンド・門倉聡氏という当時のオリジナルスタッフが再び集結し、『メタルマックス』は新たな産声を上げる。



◀本作では、乗り物としてシリーズ初となるバイクも登場し、戦闘での自由度も格段にアップしている。



▶なぜか死体だった青年が主人公。果たして正体は?



◀おなじみの戦車同士の戦闘はもちろん健在。

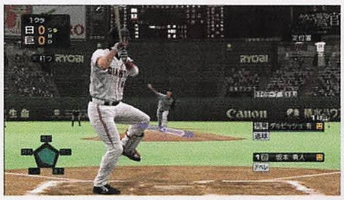
## プロ野球スピリッツ2010

| 2010年4月1日発売 | PS3:¥7,980(税込)/PS2:¥6,980(税込)/PSP:¥5,980(税込) | |
|---|---|---|
| MULTI | ジャンル | SPG(プロ野球) |
| | メーカー | KONAMI |
| | 備考 | プレイ人数:1～2人/オンライン対応(PS3版のみ) |

ACT 対戦 育成

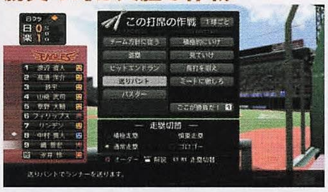
### 超リアルなプロ野球の新シーズンがやってくる!

リアルなグラフィックの実名選手が登場することで人気の『プロ野球スピリッツ』シリーズ。その最新作が、プロ野球の開幕に合わせて発売! データはもちろん最新のものが使用され、活躍が予想される選手が多数登場している。また、新要素として作戦や選手交代のタイミングなどを教えてくれる「コーチ助言」システムが追加。これにより野球の駆け引きが学べ、初心者でも安心してプレイできる。



▲12球団からベースチームを選択し、さまざまな大会に出場する新モード「グランプリ」も追加!

**的確な指示でチャンス拡大 勝負の時は大胆な作戦!**



## Monochrome(モノクローム)

| 2010年4月8日発売 | 通常版:¥5,040(税込)/限定版:¥7,140(税込) | |
|---|---|---|
| PSP | ジャンル | AVG(恋愛アドベンチャーゲーム) |
| | メーカー | サイバーフロント |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

恋愛

### 雪とともに舞い降りた天使との禁断の恋愛ストーリー

過去の記憶を失った主人公・桐丘大輝(きりおかたいき)が、同級生や突然目の前に現れた天使のたまご・遊羽(ゆん)らと織り成す恋愛アドベンチャー。スタッフに『てんたま』の高瀬伸氏、『Memories off』の日暮茶坊氏、『My Merry May』の長井知佳氏が参加し、ほかでは見られない中世的なゴシック色の強い作風に仕上がっている。またキャラクターデザインには、『アキカン!』『R・G・B!』などで知られる鈴平ひろ氏が起用され、本作での大きな魅力の1つとなっている。なおブックレットやサウンドトラックが同梱された限定版も発売されるので、要チェック!



**天使と1つ屋根の下 ドキドキの日常生活を満喫**



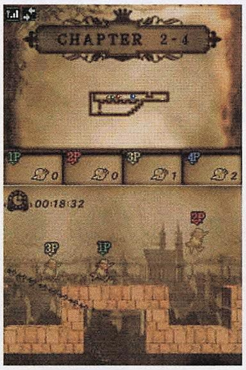

**イベントシーンの美麗なCGに注目!**

## IVY THE KIWI?(アイビィ・ザ・キウィ?)

| 2010年4月22日発売 | ¥3,990(税込) | |
|---|---|---|
| Wii / DS | ジャンル | ACT(ツタ引きアクション) |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス |
| | 備考 | プレイ人数:1～4人 |

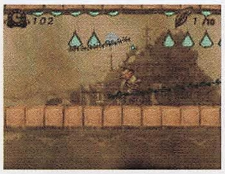
ACT

### 母親を捜すためカラをつけたままのヒナが走り出す!




▶DSではワイヤレス通信、Wiiでは4画面対戦で最大4人のプレイヤーと速さを競うことも可能だ。

生まれたときから親とはぐれてしまったキウィの赤ちゃんアイビィが、母親を捜すためさまざまな困難を乗り越える。プレイヤーはアイビィを直接操作するのではなく、真っすぐに走り続けるアイビィがゴールできるように手助けする。Wiiリモコンやタッチペンを使って「ツタ」を作り出し、アイビィが通過できる道を作りながらさまざまな障害を乗り越えていこう。



**場面に合わせツタを使おう**

◀「ツタ」の使い方には、足場として使うほかに、橋のように使ったり、上からの落下物を防ぐ屋根に使ったりとさまざま。

## ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊

| 発売中(3月4日発売) | ¥5,229(税込) | |
|---|---|---|
| DS | ジャンル | RPG(仲間と共闘するRPG) |
| | メーカー | バンダイナムコゲームス |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

ACT 冒険 戦略

### ケロロ達が「ゲームの中のゲーム」で大冒険!

漫画やアニメが人気の「ケロロ軍曹」の登場キャラクター達が、謎のゲームの中に入り込んで冒険するRPG。漁師の村でネコに3回サバをあげると「Gファイター」のアイテムが手に入ったり、船の中での会話に対する回答により違うアイテムがもらえるなど、サブイベントもたくさん用意。怪しげな場所は見落とさず調べてみよう。




**ネコに3回サバをあげるとGファイターをゲット!**




**船の中に隠れていた青年 その後の選択肢で……?**

## G.Gシリーズコレクション+

| 2010年5月27日発売 | ¥5,040(税込) | |
|---|---|---|
| DS | ジャンル | ETC(ぜいたくゲーム集) |
| | メーカー | ジェンタープライズ |
| | 備考 | プレイ人数:1人用 |

ACT

### 30本のゲームを集めたオトクなゲーム集が発売!

DSiウェアでさまざまなジャンルのゲームを手軽に遊べることで人気の『G.Gシリーズ』を1本に収録。2010年3月までに配信されている16本のほか、完全新作も14本用意されており、充実の内容となっている。初めから遊べるゲームは数本だけだが、進行具合などによりGP(ゲーム内通貨)が入手でき、ゲーム内のショップでそのGPと引き替えに新たなゲームを購入すれば遊べるものが増えていく。

**さまざまなジャンルが集結!**






◀GPは、ナビゲートキャラクターのカスタマイズにも使用可能。好みのアイテムを装備させよう。

よやくしろっ!! 間にあわなくなってもしらんぞ──っ!!

# もぎたて! ギャルゲマストバイ

購入必須のフレッシュなギャルゲーを紹介していくこのコーナー。あなたの疲れた心を癒すとびっきりのオアシスを見つけ出してね♥



**M**ogitate
**G**alGame
**M**ustBuy

今月のイチ押し!!



Marriage Royale
マリッジロワイヤル
プリズムストーリー

## マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～ 2010年4月22日発売

♥[価格]通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥9,240（税込）
♥[機種]PSP ♥[ジャンル]結婚アドベンチャー
♥[メーカー]アスキー・メディアワークス
♥[スタッフ]キャラクターデザイン：西又葵、鈴平ひろ

イチ押しの理由

## 「俺の嫁」が12人も!? 予想のはるか上をいく舞台設定!

**なんと、アナタが財閥の御曹司だったことが判明！ そのアナタのための最高の妻を決める大会「マリッジロワイヤル」が開催された！ という、実にぶっ飛んだ設定で展開する電撃G'sマガジンの人気企画がPSPに！**

## 全国から集まった花嫁候補がアナタの争奪戦をスタート!?

本作は『SHUFFLE!』などを手がけたNavelと、『シスター・プリンセス』などでおなじみのアスキー・メディアワークスの電撃G'sマガジンによるコラボ作品。財閥の御曹司であるアナタとの結婚を目指すために集まった少女達との恋を描くストーリーで、登場するヒロインは全国各地から名乗りを上げた12人の美少女。どの娘もそれぞれ違った魅力を持っているので、いったい誰と結ばれたらいいのか、嬉しい悲鳴を上げずにはいられないハズ！





▲▶文字どおり、嫁にもらいたいぐらいかわいい女の子が12人も！ このなかから1人しか選べないなんて、重婚が許されていない日本の法律を逆恨みしちゃいそうだ！

### 広島代表 佐伯 世羅（さえき せら）
＊CV：松来 未祐



感受性が豊かな女の子。男性恐怖症をわずらい、その荒療治として大会に参加させられる。

▲ぬいぐるみなど、女の子らしくカワイイものを好む純粋な少女。

### 大阪代表 宇目田 深波（うめだ みなみ）
＊CV：吉田 真弓



小学校時代の同級生で、アナタとは互いに初恋の関係。都会的な美少女。

▲転校してしまった初恋の相手が、花嫁候補となって逢いにきた！

### 福岡代表 朝倉 美弥子（あさくら みやこ）
＊CV：寿 美菜子



勝気な性格をした社長令嬢。父親の推薦で嫌々ながら大会に参加したが……。

▲典型的なツンデレ。結婚というデレの終着駅に向かえ！

### 愛媛代表 宇和島 伊予（うわじま いよ）
＊CV：豊崎 愛生



アナタとは幼なじみで、包容力あふれる女の子。姉のように世話を焼いてくれる。

▲こんなお姉さんならずっと甘えたい！

### 沖縄代表 名護 うるま（なご うるま）
＊CV：茅原 実里



大家族の末っ子で、マイペースな性格をした女の子。家計を救うために大会へ参加。

▲家族思いのうるま。結婚して幸せにしてあげたい！

### 宮崎代表 浜木綿 えびの（はまゆう えびの）
＊CV：後藤 邑子



アナタに一目惚れして大会に参加。アニメや鉄道など、ややマニアックな趣味を持つ。

▲自分の趣味がちょっと変なことを気にしている。

### スペシャルメッセージ 1 企画・プロデュース 宮下 知幸氏

Navel様の『俺たちに翼はない』でサブキャラクターのデザインを募集したところ、読者様から多数の応募を頂くことができました。そのことから今度は編集部側からメインヒロインを募集する企画をNavel様にお願いしたんです。それが『マリッジロワイヤル』の企画の始まりでしたね。キャラクターデザインの西又葵さん、鈴平ひろさんともに電撃G'sマガジンの『シスター・プリンセス』や『双恋』を気に入ってくださっていたんです。それならば、妹や双子といった路線を継承しようということになり、御二人から「花嫁」という提案を頂きました。

PSP版ではコミックや雑誌上では伝え切れなかった、花嫁たちそれぞれの主人公への想いが詰まっているので、ファンの皆様にも満足頂ける内容になっていると思います。どんな世の中になっても結婚は女の子の憧れだと思います。ぜひ、本作の女の子たちにもその憧れを達成させてあげてくださいね。

**ハミダシ情報局 発売記念キャンペーン**
ゲームの発売を記念して、美宇&美久の音声が入ったボイスクロックが当たる特大キャンペーンを開催！ 4月1日発売の雑誌「電撃 G's Festival! Vol.16」、4月22日発売のPSP『マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～』、4月7日発売のオープニングテーマ曲CD『prism celebration』の3商品に付いてくる応募券を集め、そこに記載されている要項に従って応募しよう！ 応募の締切は5月31日（消印有効）までなので、出し忘れないように注意！



## 秋田代表 秋田（あきた） 小町（こまち）

＊CV：中原 麻衣

アナタの許婚で、いわゆる箱入り娘。直接会ったことはないが、ずっとアナタへの想いを馳せていたので、愛の深さは十分！




△いまどきの女の子にしてはめずらしく、奥ゆかしい性格をした小町。ぜひ、お嫁にもらいたい！

## スペシャルメッセージ② 声優 中原 麻衣さん

『マリッジロワイヤル』のストーリーを初めて聞いたときは、素敵な女の子たちが1人の男性を巡って争う……なんて、彼にとって気持ちのいい物語なんだろうと思いました（笑）。

小町というキャラクターは、秋田美人で優しくて主人公（プレイヤー）のことがとにかく好き！　という、とっても可愛らしい女の子です。大和撫子っていう言葉がピッタリですね。みんなが求めている癒し的な部分が魅力だと思います。

小町は、主人公と2人きりでいるときが、一番彼女らしさが出ていると思います。ゲーム版で特に印象に残っているシーンは、主人公の手でお弁当を食べさせてもらって、「アーン」をしているところですね。

「できればパートナーにしていただければ嬉しいと思います。よろしくお願いします」

最後は小町風にまとめてみましたが、いかがでしょうか？（笑）



## 北海道代表 日高（ひだか） 八雲（やくも）

＊CV：高垣 彩陽

父親の企業経営戦略の一環で大会に参加させられた少女。本を読むのが好き。




▲ほかの花嫁候補の女の子とは違い、大会に乗り気ではない八雲。自力で振り向かせるしかない!?

### ゲーム版だけのお楽しみ!

# 奇想天外なストーリー「カラールート」

特定の女の子との結婚を目指す本作だが、ある条件を満たすと、「カラールート」と呼ばれるバラエティあふれるストーリーも楽しめるように！　女の子達がアイドルを目指す「イエロールート」や全員がお色気ムードになってしまう「ピンクルート」など、ここでしかありえない設定が盛りだくさん。豪華声優陣による迫力の演技も必聴なので、ぜひともゲームを遊んで、これらのルートを全部確かめてみよう！




◀みんなでアイドルに!? キャラクターごとに用意された歌も見逃せない！




▶秘宝「紅蓮のロザリオ」を求めて、花嫁候補達と謎の地下遺跡を探検！




◀海に囲まれた島に立つ洋館。そこで巻き起こる凄惨な事件とは――。




▶なぜか全員が積極的に。激甘アプローチの連続にノックアウト寸前!?



## 新潟代表 三条（さんじょう） 朝日（あさひ）

＊CV：森永 理科

厳格な祖父によって、男として育てられてきた少女。責任感が強く、生真面目な性格。




▲家の事情で男として育てられたが、中身は繊細な性格の女の子♥

## 愛知代表 新城（しんじょう） 音羽（おとは）

＊CV：喜多村 英梨

アナタの妹として暮らしてきたが、本当は従妹だったと判明し、大会に参加。




▲妹から花嫁候補に変わった音羽。もう2人を縛りつける制約はない！

## 静岡代表 天竜（てんりゅう） 江奈（えな）

＊CV：新谷 良子

深波の中学時代の後輩で、彼女のことを慕っている。アナタとライバル関係!?




▲アナタのことをあまりよく思っていないみたい。誤解を解く方法は？

## 東京代表 大場（だいば） 湊（みなと）

＊CV：小清水 亜美

家が隣同士だった幼なじみ。ずっと秘めていた想いを伝えようと大会に参加。




▲いつもアナタのことを意識していた湊。この想いにこたえるしか！

## シルバー メイドの2人が主役に!?

大会についてのナビゲートをしてくれる双子のメイド、美久と美宇。なんと「シルバールート」では、彼女ら2人に焦点をあてた展開が……!?



**美久**●みく　＊CV：戸松 遥

アナタの身の回りの世話と大会の司会進行を兼任するメイド。ズボラなところもあるが、陽気な性格で周囲を明るくしてくれる。

**美宇**●みう　＊CV：桑谷 夏子

なんでもそつなくこなすメイドのエキスパート。普段は凛とした空気をまとっているが、美久の前では柔らかい表情を見せることも。

## 担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

### こんな時代だからこそ大和撫子!

モギハセヨ～（アンニョハセヨ～）。どうも、担当ライターのカワチです。さて、今回取り上げた『マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～』ですが、設定を一見したときはぶったまげましたよ！　「他人を蹴落としてまで（見ず知らずの）御曹司と結婚したいだなんて、どんだけ金目当ての女達なんだよ！」とか思っていました。想像だけで。本当、すいません。

本作は設定こそ奇抜ですが、ヒロインが主人公のことを好きだと思っている気持ちは本物です。幼なじみの湊や妹の音羽などは特にそうですね。彼女達は大好きな主人公＝俺との2人だけの時間を大事にしたいから、この「マリッジロワイヤル」に参加しているのです。とはいえ、やはり自分的に気になるヒロインは初対面となる女の子達ですね。面識がなかった2人が徐々に惹かれていく感じは、「今、ギャルゲーをプレイしている！」と実感させてくれます。そんななかでも、俺のお気に入りのヒロインは秋田代表の秋田小町！　許婚という設定が古風だし、性格もおしとやかで、まさに「これぞ日本の嫁！」といったタイプ。こんな娘が、俺の家に毎朝起こしに来てくれたら最高でしょうなぁ～。




▶ほかの11人の女の子のぶんまで、小町と2人で幸せになりたいです！

**ハミダシ情報局 店舗予約特典をチェック**　各店舗の予約特典をまとめてチェック！　さあ、いくつ予約する？　■アニメイト：描き下ろし枕カバー／ゲーマーズ：描き下ろしテレカ／ソフマップ：描き下ろしテレカ／いまじん：描き下ろし図書カード／メッセサンオー：テレカ／Amazon：CD『Sweet Happy☆Wedding』ソロボーカルVer.／ワンダーグー：未定／キャラアニ：テレカ／マグマニ：テレカ／メディアランド：テレカ／カジコーポレーション：テレカ／宝島　新前橋：テレカ／あみあみ：テレカ／とらのあな：テレカ

# Story

## 全3章+αで綴られる「生」と「死」の物語

治療の困難な患者が入るフロア「ホスピス」を舞台にした本作。同人版のシナリオに、PSP版オリジナルとなる最終章を加え、全3章+外伝のオムニバスで構成される。また、各章のエピローグも追加されている。



### 第1章～どこまでも一号線を西へ～

治療が困難な循環器系の病で入院することとなった主人公の優。彼はそこで、幼い頃から入退院を繰り返し、残り少ない余命をただぼんやり受け入れる、第1章のヒロイン・セツミと出会う。病院か自宅で死を待つことに耐えられない優は、セツミを連れて病院を飛び出す。



### 第2章～祈ることを諦めた一人との出会い～

物語はセツミがホスピスに入る前、第2章のヒロイン・篠原姫子が入院するところから始まる。ホスピスへと移った姫子は、ある日、通院のために病院を訪れたセツミと出会う。やがて友達になった2人は、姫子の「死ぬまでにしたい10のこと」を1つずつかなえていく。



### 最終章～ルールは誰のために～

どこか世の中を冷めた目で見ていた中学生の主人公は、夏休みの補習で知り合った最終章のヒロイン・日下陽子と仲よくなり、同じ高校へ入る仲となっていた。しかし、陽子は忽然と姿を消してしまう。数年後、社会人となった主人公はある病院で陽子と再会する……。



### 外伝～日常と死のクロスロード～

神の手と称される外科医と不治の病をわずらった元看護婦の物語「死神の花嫁」。隣国に嫁いだ第二皇女が、その国と母国との戦争に巻き込まれる「小さなイリス」など、それぞれ独立したショートシナリオが4本収録されている。なお、各編を読む順番は自由となっている。

## ナルキッソス ～もしも明日があるなら～Portable　2010年5月27日発売

- [価格]通常版：¥5,040(税込)／DXパック：¥6,090(税込)
- [機種]PSP　[ジャンル]オムニバスノベル
- [メーカー]発売元：角川書店／開発元：角川書店×HOBIBOX
- [スタッフ]原作・監修：片岡とも（ステージなな）／キャラクターデザイン：緒方剛志



## 死に直面したとき、人はどう生きるのか……

ねこねこソフトで『みずいろ』などを手がけた片岡とも氏が「人間の死」に目を背けることなく、リアルに感情を描いた『ナルキッソス』。同人で大ヒットした本作が、新たなシナリオを追加してPSPに登場。同人版では背景+テキストによって演出されていたシーンにもキャラクターの絵が入り、また違った雰囲気が味わえる。



▼命のタイムリミットを知った人はどう生きるのか。そして残された人達は、何を思うのか？

### 「死」とは何か？ そして「生」とは――



▲外伝に収録される1本、「死神の花嫁」を執筆するのは、『ひまわり』を手がけたごぉ氏だ。



▲小説「ブギーポップ」シリーズの挿絵などを手がける緒方剛志氏監修のイベントCGを100枚追加。

## メモリーズオフ ゆびきりの記憶　2010年夏発売予定

- [価格]未定
- [機種]Xbox 360　[ジャンル]恋愛ADV
- [メーカー]5pb.
- [スタッフ]キャラクターデザイン：森井しづき

## 1人の女の子との出会いが平穏な日々を変える

人気シリーズの最新作が舞台を一新して登場！　幼なじみのちなつとともに平穏な学校生活を送っていた主人公・直樹のもとに、家出少女の霞が転がり込んでくるところから物語は始まる。果たして、霞との秘密の同棲生活は、彼らの日常をどのように変えていくのか？



### 「嫁」を自称する幼なじみの女の子

★あまかわ
**天川ちなつ**

直樹の従妹であり幼なじみ。幼少期に2人が許婚だったことがあり、家庭の事情で解消された今も彼の「嫁」を自称している。直樹のことが好きで、いつも一緒にいる。

### 強引に同居してきたクールな家出少女

★なぐも かすみ
**南雲 霞**

遠くの街から直樹の家に突然転がり込んできた家出少女。クールで計算高いが、こと恋愛に関しては疎いところも。また、発育がよくスタイル抜群だが、本人にその自覚はない。



### ウワサ話に目がない明朗快活な元気娘

★こどう しいな
**鼓堂 詩名**

市立藤林高校の1年生で、直樹達の1年後輩となる女子。とにかくウワサ話が大好きで、もっぱら学校内の情報屋として活躍(？)している。性格はとても明るくポジティブ。



### 「姫ちゃん先生」と慕われる教師

★ほしつき おりひめ
**星月 織姫**

市立藤林高校の教師で、直樹やちなつ達のクラス担任を務めている。その容姿と、まだ23歳と若いこともあり、「姫ちゃん先生」というあだ名で生徒達に親しまれている。



### 日本文化が好きな短期留学生

**リサ・ケイシー・フォスター**

日本の歴史や文化に深い興味を持ち、短期留学で来日したアメリカ人の女の子。風流庵という和風レストランでアルバイトをしており、直樹とはそこで知り合いとなる。




## スズノネセブン！～Rebirth knot～ 2010年5月27日発売

- [価格]通常版：¥7,140(税込)／恋の鐘鳴るスズノネBOX：¥10,290(税込)
- [機種]PS2 [ジャンル]恋と魔法と落ちこぼれが紡ぐ正統派・恋愛アドベンチャー
- [メーカー]アルケミスト
- [スタッフ]原画：御敷仁／シナリオ：秋史恭、姫ノ木あく、冬雀、若瀬諒、藤原休樹with企画屋

# 魔法学園の問題児達が強制合宿に!?

成績ワーストの7人を共同生活させ、個別の課題をクリアできなかった生徒を強制退学にしてしまう「スズノネトライアル」という制度がある魔法学園。そこに通う主人公は、実力はあるものの、独自性が強すぎて「スズノネトライアル」のメンバーに選ばれてしまった！ 果たして彼は、ほかのメンバー達と協力しながら課題をクリアすることができるのだろうか？ PCからPS2への移植に際し、天才少女のトア・マリア・マトスと、その指導員である生野真夜という2人の新ヒロインが追加されている。


▶美少女5人&悪友と協力して、それぞれ個別に与えられた課題をクリアしていこう！


◀元スズノネの生徒・真夜。再生魔法を研究していたが、才能に限界を感じて中断してしまった。

## ひまわり -Pebble in the Sky- Portable 2010年4月22日発売

- [価格]通常版：¥6,090(税込)／DXパック：¥9,240(税込)
- [機種]PSP [ジャンル]アドベンチャー
- [メーカー]発売元：角川書店／開発元：角川書店×HOBIBOX
- [スタッフ]シナリオ・監修：ごぉ／原画：たつきち／移植開発ディレクター：中澤工(レジスタ)

# 墜落したUFOから現れたのは……美少女!?




▲墜落したUFOに乗っていた少女・アリエスは、陽一のことを知っていた？



▶物語の随所に、原画家のたつきち氏による新ビジュアルが追加されている。

壮大なSFストーリーが話題を呼んだ同人ソフトがPSPに登場！ 2050年。高々度旅客機の墜落事故から生還した日向陽一は、そのショックで記憶を失ってしまう……が、友人の明香や銀河とともに楽しい毎日を過ごしていた。しかし、そんなある日、陽一は墜落したUFOから1人の宇宙人を保護することに！ 事故の影響か、陽一と同じように記憶喪失になってしまったという宇宙人だが、なんとその少女・アリエスこそが陽一の失った記憶のカギを握る人物だったのだ……。

## ファイト一発！充電ちゃん!!CC 2010年4月28日発売

- [価格]通常版：¥6,279(税込)／限定版「愛情一本！セット」：¥9,429(税込)
- [機種]PSP [ジャンル]充電アドベンチャー
- [メーカー]ラッセル
- [スタッフ]原作・キャラクターデザイン：ぢたま㊙

# 新人充電ちゃんが研修にやってきた!!

TVアニメにもなった、ちょっとエッチなハートフルストーリー「ファイト一発！充電ちゃん!!」がPSPに登場。物語は、ぷらぐ達の元へ新人充電ちゃんが研修にやってくるというもの。果たして、あのへっぽこなぷらぐが新人の育成などできるのだろうか!?


◀クールな性格をしたセル。ぷらぐとアレスタがいつもの大ゲンカを始めても、平然と見ているだけだ。



### セル・アクチュレータ

CV:喜多村 英梨

新人の充電ちゃんで、研修としてぷらぐ達の指導を仰ぐことに。口数が少なく、必要最低限のことしかしゃべらない。

コレクターズアイテムをゲットせよ!

# 特典&限定版情報局

ギャルゲーマーなら、食費を削ってでも限定版をゲット！ 上記3作品の購入特典と限定版の情報をまとめたのでチェックしてほしい。そして、欲しいと思ったのなら、即予約だ!!

## 『ひまわり -Pebble in the Sky- Portable』 DXパック

単体では発売されないPS2版『ひまわり』をはじめ、"着せかえデコシート"「混浴お風呂ポスター」「ひまわりっ娘お風呂CD」「兄妹愛DVD」など、思わずよだれが垂れそうな特典がいっぱい！ さらにDXパックを予約した人には、『癒されBar若本×ひまわり スペシャルコラボCD』が特典としてもらえる。WEBラジオの『癒されBar若本』にアリエスが乱入するというまさかのコラボCD。これはずぅえ～ったいに、ぐぇ～っと、するしかぬわ～い!!!!



「混浴お風呂ポスター」3種

## 『スズノネセブン！～Rebirth knot～』 恋の鐘鳴るスズノネBOX

新作ドラマCD「転写世界の憂鬱」、PS2版とPC版の主題歌&エンディングテーマのフルバージョンが収められた「ミュージックCD」、フルカラーの設定集「オフィシャル マテリアル コレクション」といった必読・必見アイテムを同梱！






「オフィシャルマテリアルコレクション」

## 『ファイト一発！充電ちゃん!!CC』 限定版「愛情一本！セット」

早期予約特典はコチラ!!

ケーブルホルダーとして使える「特製充電フィギュア」と、イラストやイベント絵の原画を収録した「イラスト原画集」、ぷらぐとアレスタが閃發をかけて"充電5番勝負"を繰り広げる「ドラマCD／充電ちゃん対決」を同梱。さらに、早期予約特典では、ぷらぐ、アレスタ、セルと添い寝したときのピロートークを聴くことができる「オヤスミあまあまCD」を入手できる。おやすみ前に充電してビンビンになろう！



「特製充電フィギュア」





ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

# 電撃ゲームス

# News Folder
ニュースフォルダ

## 電撃ゲームス ホットトピックス

3月7日に行われた「鉄拳6世界大会」の模様をレポート！ トーナメント戦は約9時間におよんだものの、ハイレベルな戦いに場内はわきかえっていた。

## ハード別【オンラインサービス】コラム

iPhoneとiPod touchのページが前号の倍、8ページと内容盛りだくさん！ 最近のおもしろくて役立つアプリの情報が知りたい方は必見です。

- Wii＆DSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone＆iPod touch

## 電撃ARCADEゲームス

AOUショーに出展された期待の新作『METAL GEAR ARCADE』と『シャイニング・フォース クロス』を紹介。プレイ前にチェックしておこう！

## 電撃PCゲームス

前号に引き続き『ガンダムネットワークオペレーション3』と『A列車で行こう9』をピックアップ。これで宇宙と鉄道はキミのもの!?

## 電撃オンラインアクセスランキング

1位は人気タイトル『テイルズ オブ ヴェスペリア』のダウンロードコンテンツ記事。『マジック：ザ・ギャザリング』の養成講座は3本もランクイン。

## 電撃ゲームスランキング

2月の売り上げランキングは『GOD EATER（ゴッドイーター）』がトップ。読者購入ランキングでは、『FFXIII』が3号連続1位を獲得し人気を見せつけた。

## 電撃ゲームスレビュー

ロングレビューは、発売直後の注目作『龍が如く4』。そのほか、表紙にもなった『ゴッド・オブ・ウォー III』や『北斗無双』などのレビューも注目！

電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

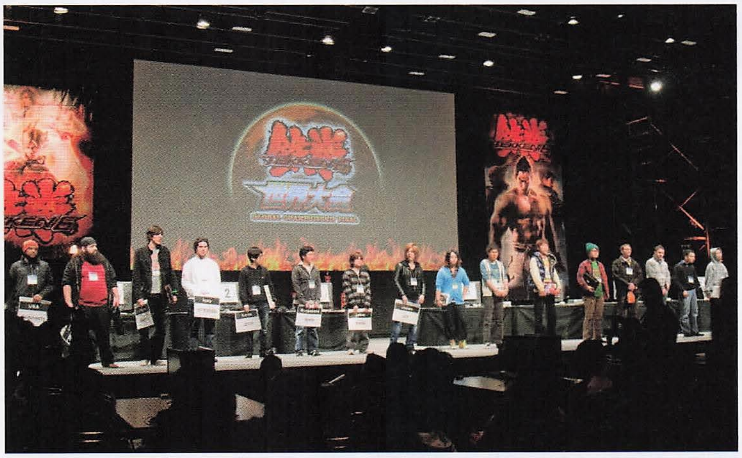
# 日本、北米、欧州、アジア地域……世界各地の猛者が集結！
# 「鉄拳6世界大会」は韓国の選手がダブル優勝!!

## 約9時間にもおよぶトーナメント 優勝者には世界一周旅行がプレゼント！

3月7日、有楽町・東京国際フォーラムにて「鉄拳6世界大会 GLOBAL CHAMPIONSHIP FINAL」が行われた。これはFTG『鉄拳6』の世界ナンバーワンプレイヤーを決める戦いで、PS3とXbox 360両ハード別で別々に競われる。

参加者は日本のほか、北米、欧州、アジア地域と世界各地の予選を勝ち上がってきた16名（ハード別で各8名）。トーナメントは、1度敗退しても敗者復活戦に回って勝ち上がることができる仕組みになっている。また、対戦は3試合（1試合＝5ラウンド制）中、2試合先取したほうが勝つルールなので、運だけではない総合的な強さが求められる。観客としてはハイレベルなテクニックをたくさん見ることができ、また応援する選手がたとえ1度負けても復活するチャンスが残っているため、歓声や拍手が何度もわき起こっていた。

結果、PS3版では韓国のJDCR選手が、Xbox 360版では韓国のNIN選手が優勝。優勝者2名には、賞品としてトロフィーと世界一周旅行がプレゼントされた。当日は約9時間にもおよぶ長丁場だったものの、世界中から来場した大勢の参加者や観客で大盛り上がりのまま幕を閉じた。

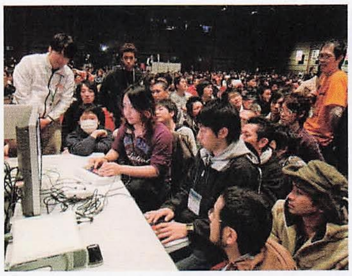



▲▶世界中から姿もテクニックも個性的な面々が集結。バンダイナムコゲームスの鵜之澤伸社長が開会宣言を行い、そのあと組み合わせ抽選へと移った。そのほかプロボクサーのイベンダー・ホリフィールド氏、総合格闘家のジョシュ・バーネット氏らのビデオメッセージも場内で流された。



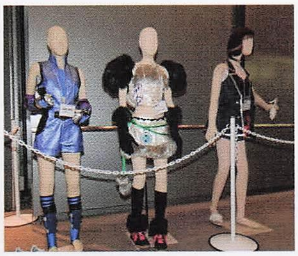



▲JDCR選手（写真左・使用キャラは三島平八）は敗者復活戦から勝ち上がり、NIN選手（写真右・使用キャラはスティーブ・フォックス）は無敗の完全優勝。





◀▲世界大会が始まる前に、日本代表を決める「JAPAN ROUND」が同日10時から開始。両ハード合わせて約400名がトーナメントを行い、4名の日本代表が決定した。

▲入口付近ではジョイスティックやTシャツ、Zippoなどの販売ブースが設けられ、こちらも盛況。また関連グッズや懐かしいノベルティアイテムの展示も行われた。

## 映画「TEKKEN-鉄拳-」公開記念 特別トークショーも行われた！

大会中は、『鉄拳』を実写化したハリウッド映画「TEKKEN-鉄拳-」が3月20日より全国ロードショーされることを記念した特別トークショーも実施。風間仁役のジョン・フー氏と女優の山本モナさんが登場し、『鉄拳6』のゲーム対決も行われた（山本さんが勝利）。映画には三島平八やニーナ・ウィリアムズなども登場。その個性的な姿やアクションの再現度にも注目してみるといいだろう。



▲映画について、ジョン・フー氏は「映画を見てぜひファンになってください」、山本モナさんは「見ているだけで熱くなるし、ストレス発散にもなります」とコメント。

## 今月の1枚 MASTER OF PUPPETS/METALLICA

### 米ビルボードチャート最高26位を記録したメタルの頂点！

# 電撃メタル本番前

電撃メタル本番前も7回目。あまりにも神がかったアルバムの登場にライター陣も緊張気味。時代を超越し、メタル史に輝く名盤！




**INDEX**

01_Battery
02_Master Of Puppets
03_The Thing That Should Not Be
04_Welcome Home (Sanitarium)
05_Disposable Heroes
06_Leper Messiah
07_Orion
08_Damage,Inc.

発売年：1986年　価格：¥2,200（税込）　UICR-1054
発売元：ユニバーサル ミュージック合同会社

■今回のレビュアー

| | |
|---|---|
| not | メタリカは高校生の頃、毎日聴いていました。評価できて本望です。 |
| RYU | 焼酎から日本酒に浮気したら、体重が増え始めた某メーカー宣伝マン。 |
| NISSY | メタリカが見たくて、1995年にドニントンまで行ったWeb担当者。 |

### not
**世界中のメタラーが震撼・心酔した名盤**

地下音楽から一気にスターダムにのし上がった本作。変速拍子が見事な01、名ソロが堪能できる02、リリシズム溢れる04と、どれもが名曲。『DQ1』が出た時代に『DQ8』が出たような衝撃。先頭を走った名盤は、今もなお色あせない。

### RYU
**スラッシュに市民権を与えた不朽の名作**

スラッシュ勢反撃の狼煙となり、メタリカ黄金期の到来を告げた傑作。怒りと衝動、悲哀に満ちたリフの数々が生み出す構成美は楽曲に激情を、アルバムに神がかった息吹を与える。今は亡き鬼才クリフ・バートンの魂が宿る07は必聴だ。

### NISSY
**究極のリフ×至高のメロディ＝メタリカ**

“奇跡”の1枚。「アングラの帝王」の異名を持つメタリカが、世界最強のバンドとして覚醒し、メタルの音楽的レベルを引き上げた歴史的瞬間を収録。ロックファンの魂を千年先までひきつける超名盤。迷わず聴けよ。聴けばわかるさ。



今回は、絵を描くことに自信のない人あつまれ〜!

# ふり向けばニンテンドー Wii&DSi



「DSiウェアで、絵を描くソフトが出たけど、実際どうなんでしょ?」、そんな人多いのでは?　かくいう自分もその1人。なので、今回ちょっと使ってみました!

任天堂とともに歩んでうん十年



**ナル内田**

DSiウェアの『睡眠記録 めざまし時計』を使ってます。毎日睡眠の記録を残しているんですが、最近、自分が快調と思える睡眠時間がわかってきました。

# DSiが思い出させてくれる、「絵心」という忘れてきた気持ち

## 「絵画」でなく「絵心」その理由はどこにある!?

どことなく任天堂らしい、ひかえめなタイトルのDSiウェア『わりと本格的 絵心教室』(800DSiポイント)。「どんな塩梅で“わりと”なのよ!」と、妙なこそばゆさをタイトルに秘めておりますが、このソフトはゲームではなく、タッチジェネレーションシリーズにも通じる、エデュケーション(教育)系のタイトル。美術の先生であるビンスの直接レッスンを受けながら、ゆるやかに絵のテクニックを教えてもらうという内容です(自由に絵が描けるフリーモードも用意されています)。また、前期・後期に分かれた構成ってことと、「絵画」の教室でなく「絵心」の教室って部分も、気になるところ。今回は、この気になる「どこに“絵心”があるのか」という部分に注目しながら、内容を紹介していきましょう。

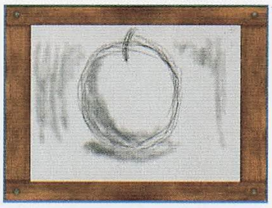
## わたしの絵心は完全活動停止状態!?

まず、最初にハッキリといっておきます。私は絵は苦手です。私には歳が4つ離れた兄がいるんですが、絵が上手だった彼の影響もあって、絵自体を描いていたとは思います。ですが、やっぱり苦手なんです。中高生の時、「気づいたら絵を描くのが苦手……」という場所に立っていたので、先天的な技術のなさと興味へのズレかなと思っていたんですが、実際は違ったようです。というのも、美術系の大学院まで出た人から聞いた話によると、「絵が下手だと思ってしまう人は、本当に絵が下手なのでなく、描き続けなかっただけで、小学校で絵をやめた人は、小学生レベルの絵で止まり、中学生でやめた人は中学生レベルの絵で止まっている」とのことでした。

成人を迎えたあと、叔母が「子供の頃、お兄ちゃんによく“おまえは絵が下手だ”と言われてたわよ」と話してくれたのを聞いて、自分の絵の技術は「なかった」のではなく、「育たなかった」「育てるのをあきらめた」っていうのが、正しい解釈なんじゃないかと思いました。きっと自分の絵に対する思いは、兄のひと言でブレーキをかけられて減速し、小学校から中学校を経て、あるとき完全に止まってしまったのかもしれません。うむー、我ながら妙に納得する自己分析。ブレーキを踏んでいる状態の自分の絵に対する思いが、『わりと本格的　絵心教室』で、どうアクセルに切り替わるのでしょうか。そんな見方からソフトを遊んでみようと思います。

## 「絵心」とは「被写体を見る心」とみた!

『わりと本格的 絵心教室』で利用できる画材は、鉛筆が3種類、丸筆と平筆が3種類ずつに加えて、10色の絵の具パレットと非常にシンプル。なのでかなりレベルの低いところから、レッスンがスタートします。最初のレッスンは、「鉛筆の使い方」がテーマのデッサンになります。ただの道具のチュートリアルというわけではなく、円を描き、キャンバスに対して鉛筆を斜めに持って影を入れることで、リンゴに見えるようになるという、「対象物の見方や感じ方などを教える」こともテーマに含まれています。2つめのレッスンは、筆を使って抽象的な絵を描き上げるというもの。序盤なため、こちらも筆の使い方を中心にしたレッスンですが、絵を描くことへの心構えのようなことも先生が紹介してくれます。



みんなここからスタート!

◀最初のレッスンで描くリンゴ。自分の場合はうまく描こうと思って描いてもこの程度かな。まだこれからです。

絵を描くまでの進行は、ビンス先生がまず手本を見せ、それに沿って描いていくという、マンツーマン指導方式です(正確には見よう見まね方式!?)。手とり足とりに近い親切設計で、特に序盤は「気がつくと絵が描けていた!」という絶妙な展開になっています。自分にとっては「動かなくなった絵への思いのリハビリ」ともいえ、久しく感じなかった「描くことの楽しさ」がよみがえるような体験を、緩やかながら感じることができました。

その後は、レッスン内容もだんだんと難しくなっていきます。影のつけ方、動きのある表現方法など、絵を描くためのテクニックと気持ちのあり方などを教えてくれるのです。もしかしたら、絵の描ける人にとっては自然に身についていると思われる、当たり前の部分から始まっているのかもしれませんが、自分にとっては1つ1つがかなり新鮮な内容でした。特に印象深かったのは、レッスン3の「木を描くときは花火をイメージしましょう。打ち上がっていく玉が幹、“爆発”して広がっていくのが枝葉、というイメージです」という絵心のあり方。このひと言で、自分はなんとなくわかった気がしました。自分の失われた絵に対する思いのなかにあった、絵を描くことへの目標地点が「現実のトレース」であったことを……。そして先生が言う「絵に命を吹き込みましょう!」的な価値観が今までなかったことを……。ほかにも、「ポール・セザンヌが考えるモチーフのとらえ方」や「モチーフにある動きの表現方法」など、絵心の手本となる先人達の言葉をいただきつつ、レッスンは順調に進むのです。そして、これがなぜか楽しいんです。




「芸術は爆発だ!」なのか?

◀ビンス先生の「木を描くときは花火の爆発のイメージで」と、岡本太郎氏のあの名言はどこかつながるような。

## テクニックと平行して「できた!」が身につく気持ちよさ

楽しい理由は簡単で、まずテクニックが身につくこと。前期では、鉛筆デッサンで影を入れるためのテクニック「クロスハッチング」や「陰影をつけるための重ね塗り」などのテクニックを身につけられます。特に鉛筆でのデッサンで、影を交差するように入れていく技法であるクロスハッチングは、実際に手を動かしてみると、不思議と深い陰影を感じる絵ができあがります。あと、おもしろかったのは「目を細めると被写体の細部がぼやけ、どこの場所に影があるのかぼんやりとわかるようになる」というアドバイス。いわれてみると理解できるし、実際にやってみるとたしかにそのとおり。絵心って、手先だけでなく、どうやって対象物をとらえるのかという見方の部分も重要だなと深く気づきました。

また、このソフトの特徴的な部分は「ペイントツール」というよりも、「デジタルなキャンパス」であるということ。一度描いたものはやり直しがききませんし、エフェクト的な機能も一切ありません。また、レイヤーなどのコンピュータにありがちな便利な機能も存在しません。まさに、キャンバスなのです。最初は、「デジタルなのに、なぜやり直しができないのか?」と、ソフトとして残念な作りだと思いましたが、ビンスの講義を受けつつ、フリーモードで絵を描き出して気づきました。「この不便さが、動かない絵への思いを刺激するのか!」ということを。つまりこのソフトは「ソフトのサポートでうまい絵を描くツール」ではなく、「うまい絵を描くきっかけづくりのツール」だったんだなと(たしかに今回の文章でも「気づいた」とか「わかった」などが多い気がしますね)。まさに「不便だから身につく、自分だけの絵心」、そんな感じでしょうか。ただし、急にすべてがうまくいくわけもありません。自分の場合は、後期のレッスンはまだハードルが高く、思いどおりの絵が描けません。技術がついてこないのです。ただ、そんな自分でも、久しく感じなかった「絵を描くのって楽しい」という思い。止まっていた思いが今動き始めたのかも、なんていう感じです。なんか、絵って楽しい!



前期だけでココまで描けます!

◀前期のラストを飾る課題がこれ。自分でもココまで描けました。自分的には、驚くほどよく描けた!

## 前期と後期の違いはどこにあるの?

### 絵心のある人は飛び級もオッケー!?

前期と後期の大きな差はレッスン部分にある。絵に自信がない人は、初心者向けの前期をオススメ。また、前期・後期ともに同一のフリーモードが収録されているため、単に「DSで絵を描きたい」って人は、気になる片方だけを買えば問題なし。個人的には、「絵心」が学べるので、順番に両方遊んで欲しいかな。




フリーモードだけでも買う価値あり!

◀DSがどこでもキャンパスになる「フリーモード」。絵の好きな人にとっては、キラーソフトか!?

**描いた絵をDSiにいっぱい詰め込もう!**

本文で書き切れなかったことがあるので、こちらでも『わりと本格的 絵心教室』を。掲載されている実際に描いた絵を見て、「画質的にキレイだな」と思った人はお目が高い!　というのも、このソフト自分の描いた絵を画像として出力することができるのです。出力されるファイル形式は「JPEG」で、画像サイズは640×480です。写真などと比べるとやや小さいですが、ブログなどに貼るにはちょうどよく、DSiでも閲覧できるので、DSiが小さなギャラリーにもなる感じです。

# Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

## Wiiウェア らくがき☆ヒーロー

●マーベラスエンターテイメント ●ACT
●2010年4月配信 ●800Wiiポイント ●1人用

### ペンは剣よりも強し！ 世界を救うのは「らくがき」だ！

絵の中の世界を、不思議なペンを駆使しながら冒険していくACT。Wiiリモコンでらくがきができ、描いたらくがきで道を作ったり、武器や盾にもできる。また、ペンのインクをたくさん使って描いた絵は重い物質に、少なく使って描いた絵は軽い物質に変化する。ただし描けるインクには制限があるので、補充をしながら進んで行く必要がある。なお、複雑な絵を描きたいときは、いつでも時間を止められる「タイムフリーズ」が便利。全15ステージが楽しめるアドベンチャーモードと、インク無制限で自由にらくがきができるプレイグラウンドモードの2つのモードで遊べる。



▲フックに引っかかるものがなければ描いてしまえばいいのだ。



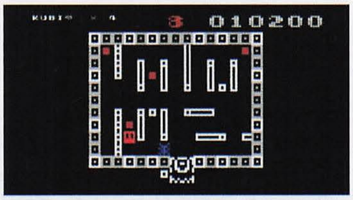
◀有害な雨が降っても大丈夫！ 簡単に描いたらくがきの傘でも、しっかりとガードしてくれる。

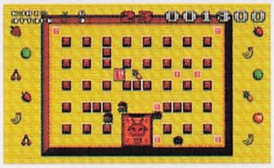
## Wiiウェア ビットマン

●マーベラスエンターテイメント ●ACT
●2010年3月30日配信 ●500Wiiポイント ●1〜2人

### ゲームの歴史を知らずして、ゲームを語ることなかれ！

主人公「Kubi（キュービ）」が、迷路の中に散らばった「ドット（ともだち）」を集めて助けていくACT。ステージとなる迷路は、クリアするごとにグラフィックがキレイになり、構造も凝った作りに変化していく。さらに、キャラクターの動きも滑らかになっていくので、ゲームが誕生した時代から、現代のハイクオリティになるまでのゲームの軌跡を体験することができる。迷路にはモンスターたちがおり、接触するとKubiのライフが減少してしまうので注意したい。すべてのドットを集めたら、次のステージに進める「クラシックモード」など、3つのモードがあり、2人での協力プレイも楽しむことが可能だ。





◀世代によっては、懐かしさや新鮮さを味わえる本作。ゲームの進化はまだまだ続く。

## Wiiウェア 逆転裁判 蘇る逆転

●カプコン ●AVG
●配信中（3月16日配信） ●300Wiiポイント（追加コンテンツ） ●1人用

### 法廷で真実を解き明かし、依頼人の笑顔を取り戻せ！

弁護士・成歩堂龍一となり、無実の被告人を救う人気シリーズ。初代『逆転裁判』のDS版で追加された第5話「蘇る逆転」が300Wiiポイントで配信開始！ 第5話は検察局および警察局の双方で同じ捜査官が同じ時刻に殺害されたところから始まる。なお、第5話をプレイするには本編（900Wiiポイント）も必要となるので注意。






◀追加シナリオでは、3D仕様の証拠品や指紋検出といった「カガク捜査」も導入され、より本格的に。



▲成歩堂は新米弁護士だが、強い正義感を武器に戦う！



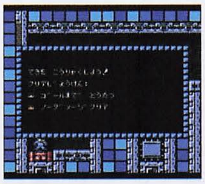
▼証人から真実を聞きだすには、ゆさぶるのも効果的。

## Wiiウェア ロックマン10 宇宙からの脅威!!

●カプコン ●ACT
●配信中（3月9日配信） ●1000Wiiポイント ●1人用

### 初心者から上級者まで楽しめる、ロックマン参上！

ロボットエンザ（ロボット風邪）が流行し、暴走するロボットたちが現れ始めた。治療に必要なワクチンを作り、平和な世界を取り戻すため、ロックマンが立ち上がる！ 本作はシリーズで初めて、難易度の低いイージーモードの選択が可能となった。また、ロックマンの兄であるブルースを最初から選択できるのもうれしい。加えて、追加コンテンツを導入すれば、ロックマンのライバルであるフォルテも使用可能。また、前作で好評だったチャレンジモードがパワーアップし、アクションを段階的に習得できるようになった。さらに、ステージごとのクリアタイムを競うタイムアタックでは、ランキング上位のプレイを観られるリプレイ機能を搭載。上位に入り、世界中に自分のプレイをとどろかせよう!!



▶難しいチャレンジモードをすべてクリアできた頃には、かなりの腕前になっているはずだ!!



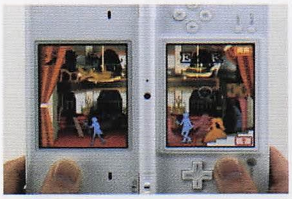

◀ボスを倒すと手に入る特殊武器。それぞれの効果や威力を使いこなし、敵を倒していこう！

## DSiウェア 立体かくし絵 アッタコレダ

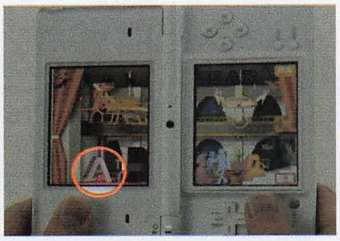
●任天堂 ●PZG
●配信中（3月3日配信） ●500DSiポイント ●1人用

### 見る角度を変えると、見えなかったものが見えてくる！

3Dで表現された立体感のある世界で画面内に隠されている文字や絵を見つけ出すアドベンチャーパズル。隠れている文字や絵は、画面をのぞき込むように顔を動かしたり、DSi本体を動かしたりすることで、探し出すことができる。なお、本作の舞台はさまざまなおとぎ話をモチーフとした世界。この世界にはさまざまなステージが存在し、手に入れた言葉を集めることで、次のステージに進めるようになる。



▲奥行きのある世界。ここに、どんな文字が隠されているのだろうか……。



◀DSi本体を傾けていくことで、「A」の文字が浮かび上がった!!

## Wiiウェア エキサイトバイク ワールドレース

●任天堂 ●RCG
●配信中（2月2日配信） ●1000Wiiポイント ●1人用（オンライン時最大4人）

### じゃじゃ馬バイクを操って最速タイムをたたき出せ!!

世界各地にあるコースを、磨き上げたバイクテクニックで最速タイムに挑戦！ 操作はカンタンで、Wiiリモコンを横持ちし、十字ボタンと2つのボタンで操作するというシンプルさ。しかし、ジャンプや前輪を上げて走るウィリーなど、出せる技は多様だ。1人用のエキサイトレースで、Sグレードの取得を目指そう。なお、コースには地形が変化するトリガーアイテムがあり、取ればタイムの短縮につながることも。また、コースエディターを使ったオリジナルコースの作成も可能。さらに、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すれば、世界中のプレイヤーと最大4人で対戦が可能だ。




▶簡単な操作で、迫力満点＆気分爽快のウィリージャンプが決まった！




◀オリジナルコースは、Wi-Fiフレンド同士で送信しあって遊べる。

**DSiユーザーはショップへいそげー！**

DSi、DSiLLを買ったけれども、DSiショップを見ていないし、ましてや一度のネットにつないでいない、なんて人はとてももったいないことになりますよ。というのも「ニンテンドーDSiウェアおためしキャンペーン」が2010年3月末に終わるのです。これはDSiショップへ接続した人に、1000DSiポイントがプレゼントされるというもの。1000DSiポイントは、実質1000円と同じ価値があるので、もらわない手はない。もう締め切りは目の前なので、まだの人はとにかく急げ！



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

# 原稿料はウォレットで

PS3&PSP

幅広く楽しめるPlayStation® Networkの魅力を紹介していくこのページ。今回はちょっと脱線して、ついに発売された「torne（トルネ）™」の体験レポートをお届け!!

家電もすべてソニー製



編

なけなしの小遣いを、最近のBDソフトの新作&BOX化ラッシュが直撃。ゲームだって買わないといけない(!?)のに、どうやりくりしても買い切れません!

## 快適さはナンバー1！　PS3専用地デジレコーダーキット「torne」体験レポート

### torneの番組表はレボリューション!体験するとわかる文句ナシの快適さ

この雑誌が店頭に並ぶ頃には、PS3用の地デジレコーダーキット「torne（トルネ）」が、すでに発売されているかと思います。本来なら掲載には間に合わないタイミングなのですが、幸運にも発売前に先行体験できる機会があったので、実際に触ったうえでの体験レポートを今回はお届けしようと思います。

視聴のための準備は非常にシンプル。すでにPS3を持っていた私の場合は、配線（USBケーブルでtorneとPS3本体をつなぎ、地デジの同軸ケーブルをtorneに接続）を終えてからtorne本体にB-CASカードを差し、付属のBDからソフトをインストール。あとは初期設定でチャンネルデータを取り込んだら準備完了!　あまりAV機器に詳しくない人でも、迷うことなく導入できると思います。

で、肝心の使い心地ですが、前号でもお伝えしたとおり、“やっぱり速い！”のひと言。キーレスポンスがTVやレコーダー付属のリモコンと比べて明らかに速いのはもちろん、チャンネルの切り替えやリストの表示&検索などもビックリするくらい快適です。BS/CS放送を視聴できない、録画した番組の編集ができないなど、レコーダーとして見ると少なからず欠点のあるtorneですが、この速さだけでもその欠点を補って余ります。特に番組表の切り替えや表示の速さと、使いやすさは完全に別モノ！　通常は省かれることが多い5分単位の短い番組も（拡大時は）すべて表示されるので、編成が細かいNHK教育を見る機会が多い我が家では大いに助かります。また、普段は省かれやすい番組ごとの細かい情報や内容紹介がついており、さらに瞬時に確認できるので、番組表を見ているだけで飽きないというか、「あれ、TVってこんなに楽しかったっけ？」と思えます。また、1週間後までの番組をジャンルやキーワードで検索できるのも便利で、自分が見たい番組を探すのが非常に楽チン。いちいち番組表をたどったり、番組名を入力して予約していた従来のレコーダーとは隔世の感があります。いや、このtorneのインターフェース、マジで家の「ス○録」でも使いたいんですけど……。併用してると機能的には専用レコーダーのほうが勝っているので、保存しておきたい番組はそちらで録画することになるのですが、一度torneの快適さに慣れてしまうと、もう戻れない（笑）。

### 番組表の使いやすさが異常!



◀かつてこれほど高速で、見やすいTV番組表があっただろうか？　一見の価値あり!!

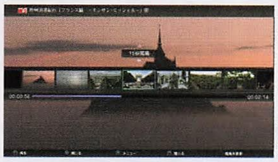
前回、“torneは、PS3はあるけどまだ地デジ対応のテレビを持っていない人に特にオススメ”なんて書きましたが、すでに地デジ対応のTVを持っていたとしても、この快適な操作&番組表のためだけにtorneを買ってもいい気がしてきましたよ。これに対抗できるのは、PS3と同じ「Cellプロセッサ」を採用している東芝「CELL REGZA」くらいではないでしょうか？　あちらは超高級品なので、コストパフォーマンスで考えると、断然torneがオススメですよ!!

### “見る”機能は事実上最強だけど“録る”機能には改善の余地あり!?

このように絶賛しているtorneですが、気になる点も当然あります。地デジを“見る”だけなら完璧なんですが、“録る”機能に少し問題が!?　前述の機能面の弱さはもちろんですが、少し使ってみて感じた最大の欠点は録画容量の少なさ。現状torneは「通常録画」のみで、容量を節約できる「低画質録画」が行えないため、HDD容量が20～80GBしかない旧型PS3はもちろん、120GBの新型PS3および250GBに増量された限定モデルでも、録画した番組をちょっとためてしまうと、すぐにHDD容量を使い切ってしまうはず。“見て消す派”だからいいやと思っていましたが、それにしても少ない！　torne専用ならまだしも、ゲーム用にも内蔵HDDを使うことを考えると、500GB～1TBの外付けHDDは必須になると思います。なので、PS3本体ごと買って地デジ環境を整えようと考えている人は、外付けHDD代も予算に計上するのをお忘れなく……。また、録画した映像をPSPに書き出せるのもウリの1つですが、肝心の書き出し時間はやや長め。録画時間の約半分が目安とのことで、これでもかなり速いと思いますが、“手軽に持ち出す”という感覚にはやや遠いかと。まあ、ここまで来るとないものねだりかもしれませんが（笑）。

ちなみに録画した番組を見るという点では、再び文句ナシの絶賛モードに！　PS3やPSPの動画再生で好評だった「シーンサーチ機能」がtorneでも採用されており、15秒～5分の好きな間隔での頭出しが可能です。数秒で各シーンのスクリーンショットも表示してくれるので、直感的に見たいシーンへすぐに飛ぶことができるのです!!　録画した番組のサーチ&管理も快適で、その点でも申しぶんありません。ただし、今回は正式に発売される前の試用だったため、同じtorneユーザーの視聴・録画予約データを集計して参照できる「トルミル」機能はその片鱗しか体験できませんでしたが、いろいろ新しい可能性を秘めていてワクワクしました。とにかくtorneを使うと、同じTV番組を見るのでも格段におもしろく感じてしまうのだから不思議です（ただ単に新製品をイジれて高揚しているだけなのかもしれませんが……）。最近のTVはつまらないとお嘆きの方は、torneでの新しいTVの楽しみ方を、ぜひ体験してみてください!!

### PSPとの連動もイイ感じ!



◀録画番組を書き出すだけでなく、今見ている映像をリアルタイムでPSPに転送して、視聴できるのもうれしい。

## 個人的にDL必須のゲームアーカイブス（PZG編）

個人的にオススメなタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、少しだけのつもりがつい熱中してしまう、ハマるPZG編をお届け!!

### 1　XI[sái]

●SCE ●配信中（2007年6月28日配信）●¥600(税込)

PSで大ブームを巻き起こした3Dアクションパズルの第1弾。パズル性の高さはもちろん、サイコロを転がすアクイちゃんのかわいさは必見です!







▲▶キャラや演出を含む、ゲーム全体のクオリティが飛び抜けて高い名作だ。

### 2　ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま PS one Books

●KONAMI ●配信中（1月13日配信）●¥600(税込)

落ちモノPZGを代表する名作の1つ『対戦ぱずるだま』と、恋愛SLG『ときめきメモリアル』がドッキング!　当時、ラスボスが“あのヒロイン”だったのが妙にウケたというか、納得した覚えがあります。『2』バージョンもあるので、あわせてぜひ！

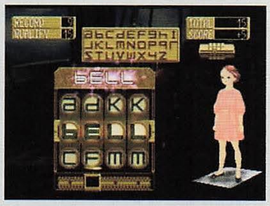


▶連鎖消しのたびに表情豊かなアクションを見せてくれる『ときめき』ヒロインたちが♥

### 3　アディのおくりもの

●SCE ●配信中（2008年3月12日配信）●¥600(税込)

地味（失礼！）ながら、その世界観と手ごわいパズルで人気を集めた名作PZG。コトバ仕掛けの夢の国に迷い込んだアディとなり、新感覚パズル「ログロック」に挑め！　パズル以上にまるで絵本を読んでいるかのような物語展開にハマりました。



▶世界観はメルヘンでも、パズルの難易度は本格派。解けなくて頭を抱えた人も多いはず。

**torneに最適なPS3対応の外付けHDDも発売中!**

上で外付けHDD必須と書いたtorneですが、発売に合わせてPS3対応の外付けHDDがバッファローより登場！「HD-CL500U2/SC」（容量：500GB/¥11,800・税込）と、「HD-AV500U2/SC」（容量：500GB/¥14,800・税込）が、torneと同じ3月18日より発売中です。ともにPS3に接続してすぐに使えるお手軽さが魅力で、後者はHDDの残量がひと目でわかる「残量メーター」付き。PS3だけでは容量が不安だという人は、ぜひセットで購入しよう！

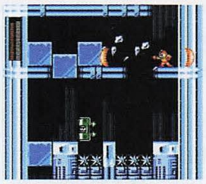
# PlayStation NetWork（PS3・PSP）新作・名作ラインナップ

## PSN（PS3） ロックマン10 宇宙からの脅威!!

●カプコン ●ACT
●配信中（3月9日配信） ●¥1,000（税込） ●1人用

### 忙しい大人もどっぷり懐かしさに浸れる『ロックマン』最新作

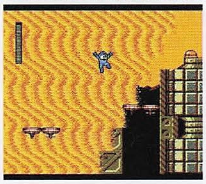
「難しいけれど、何度も挑戦したくなるおもしろさ」というコンセプトで、長く愛されてきた『ロックマン』シリーズ。本作はそんなシリーズで初の「イージーモード」を搭載。シリーズを昔プレイしたけれど、アクションにはブランクがあるプレイヤーもこれで安心してプレイできる。もちろん、従来のノーマルモードやチャレンジモード、タイムアタックも健在。ユニークなボスたちを倒して、彼らの持つ特殊武器をゲットし、さらなるステージに挑戦しよう。





**火の玉や雷雲を操れ!**

◀シープマンから手に入る特殊武器「サンダーウール」を使えば雷を真下に落とす雷雲を発射できる。



▶イージーモードでは、落ちやすい場所に足場が作られていたり、要所で回復アイテムが用意される。

## PSN（PS3） Matt Hazard: Blood Bath and Beyond

●発売元：D3Publisher of America／開発元：Vicious Cycle Software ●ACT
●配信中（2月18日配信） ●¥1,500（税込） ●1～2人

### あえて横スクロール!? 常識はずれのコメディACT

ポリゴン創成期に人気者だったという設定のゲームヒーロー、マット・ハザードが、再起をかけて立つ……。本作はユニークな世界観のACT『EAT LEAD～マット・ハザードの逆襲～』の続編だ。マットの永遠のライバルである、ニュートロフ将軍が仕掛けるのは横スクロールACTの世界。将軍はマットが過去に出演したゲームに侵入し、歴史からマットを抹殺することをたくらむ。そのために将軍が用意したのは、懐かしの敵たち。対するマットは2D画面でもお構いなしに360°に弾丸を撃つ！ 本作はオフライン2人プレイが可能で、ピンチになるとライフをボタン1つで奪い合える。



▶横スクロールの常識を無視して、奥に潜む敵に向かって連射攻撃！



◀ステージは、海賊の秘密基地、日本の城、ウエスタンなど多種多様だ。

## PSN（PSP） フラッシュモーター・カレン

●ホープムーン ●PZG
●配信中（2月18日配信） ●¥600（税込） ●1人用

### 可憐なエージェントとなって、電子世界のパズルを解け

ネットワーク上に生み出された巨大な仮想空間「フロンティア」を舞台に、主人公カレンが多種多様な事件を解決すべく奮闘していくPZG。相棒ラグのアドバイスを受けながら挑戦する各ステージには、複雑に入り組んだ仕掛けやツールが満載。スイッチを踏むと始まる、STEP LIMIT以内にゴールゲートにたどり着けばステージクリア。ときには目の前に積み上げられたブロックを動かしたり、ときにはカレンビームで破壊したり。ポップでサイバーな新感覚のパズル空間で、頭を鍛えながらストーリーを進めていこう。ワイヤレスLANを使って、ネットランキングに登録すれば、全国のプレイヤーとハイスコアを競える。







▲◀ステージクリアにかかったSTEP数が、高いスコアをマークするためのキーになる。

## ゲームアーカイブス ソルジャーブレイド

●ハドソン ●STG
●配信中（2月17日配信） ●¥600（税込） ●1人用

### 異生命体の侵略を迎え撃て！ 爽快な縦スクロールSTG

「スターソルジャー」に系譜を連ねるPCエンジンの名作STGがゲームアーカイブスで配信された。プレイヤーは、宇宙からの侵略者である異生命体を迎撃すべく、SIA（特別迎撃空軍）のパイロットとして、重戦闘機「ソルジャーブレイド」を操る。パワーアップユニットと呼ばれる3色のアイテムを取ると、自機の攻撃力と耐久力が3段階にアップする。アイテムは最大で3個までストックでき、同色のユニットを続けて取ることで、画面のすべての敵にダメージを与えるバーストアウトが発動するぞ!!

▶ストックしたユニットは、スーパーシェル（ボム）として使え、自機が無敵状態に！




**アイテムで敵弾防御のガンボディを装備**




## ゲームアーカイブス BLACK/MATRIX00

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント ●S・RPG
●配信中（2月10日配信） ●¥600（税込） ●1人用

### か弱き「ヒト」の少年が、翼を得て愛する者を守る物語

PS用として発売され、天使や悪魔の大戦といった独自の世界観を描くS・RPGがゲームアーカイブスで登場。白い翼を持つ天使、そして天使に敗れ衰退の道をたどる、黒い翼の悪魔。さらに、天使が設立した「プロデヴォン教団」の庇護にすがる、翼なき弱者である「ヒト」。長きに渡った天使たちの楽園に影が差し始めるなか、運命のイタズラにより翼を得た「ヒト」の少年、カインが世界の真相に気づき、戦い始める。





**スキルを駆使して戦い抜け!!**

◀武器やアクセサリのほかに「スキル」という能力を装備することで、敵にさらなるダメージを与えたり、特殊な移動が可能になる。




## ゲームアーカイブス センチメンタルグラフィティ

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント ●SLG
●配信中（2月10日配信） ●¥600（税込） ●1人用

### 恋のはじまりは、差出人不明の1通の手紙から――

全国12都市の思い出の地をめぐり、各地で出会う女の子たちと恋を育んでいく恋愛SLG『センチメンタルグラフティ』がゲームアーカイブスに登場。物語は、春休み前のある日、主人公のもとに「あなたに会いたい……」と書かれた手紙が届くことで幕を開ける。幼い頃から転校をくり返していた主人公は、手紙の送り主を探すべく思い出の地をめぐる旅をはじめる。果たして無事に恋の相手と再会できるのか？

**北は北海道、南は長崎へと**







◀平日に学業とアルバイトをこなしつつ、土日に全国各地を回って、送り主の少女を探すことになる。

**STG好きなら迷わず買い！ 名作『TFV』がアーカイブス化**

ゲームアーカイブスの魅力の1つは、すでに手に入らない貴重な名作を安価で楽しめること。そういった名作は中古市場でもその人気ゆえに価格が高騰し、なかなか手が出せないタイトルも多い。かつてテクノソフト（すでに解散）から発売され、2月24日より配信開始された『THUNDERFORCE V Perfect System』も、そんなゲームの1つ。本作の奥深い世界観や、多彩な武器を使い分けるシステム、そしてケレン味あふれる演出の数々をぜひ体験してほしい！



これでXbox 360に死角なし!

# めざせ! 実績厨! Xbox 360

33391/110915 (142ゲーム)

Xbox 360の純正コントローラは、付属のものとしてはかなり出来がいい製品ですが、唯一の弱点が方向キー。今回はその方向キーを改良するテクを紹介!

Xbox 360を愛する者



megane

今号のXbox 360付録はもう読んでいただけましたか? 僕もガッツリとかかわっておりまして、このコラムの番外編も掲載しております。そちらもどうぞ〜。

## 使い勝手のいい純正コントローラをさらに改良してパーフェクトに!

### FPSやRCGをやるには最高のコントローラなのですが……

Xbox 360に付属する純正コントローラ。発売当初(2005年)では珍しかったワイヤレス接続を純正ながら実現していたり、コントローラから本体の電源がオン/オフできるなど、当時としては革新的なコントローラであったと思います。また、キャラクラターを動かすのに主に使われる左アナログスティックも、コントローラを握ったときに親指が自然に当たる位置に設置されているなど、使い勝手の面ではゲーム機史上最良の純正コントローラではないかと個人的には思っています。

### 本体付属のワイヤレスコントローラ



◀今は「エリート」「アーケード」ともにワイヤレスコントローラが付属しますが、アーケードの前身である「コアシステム」では、有線のコントローラが付属していました。

そんないいところだらけと思える純正コントローラですが、唯一の弱点が方向キーです。この方向キー、何が悪いのかというと、押している感覚が薄いのです。きちんと入力がされていなかったり、左を押しているはずなのに、なんだか左下に入力していたり。FPSやRCGをプレイする際は方向キーはそれほど重要ではないので不満はないのですが、問題なのは2DのRPGやXbox LIVEアーケードのSTGなどをプレイするときです。どうしても方向キーを使わざるを得ないので、プレイするたびにイラッ☆ときてしまうこともしばしば。そんなダメダメな方向キーですが、ちょっと手を加えるだけで、グッドフィーリングに変身させることができるのです。今回は、その改良法をお教えいたしましょう。

### 中身にちょこっと手を加えるだけで方向キーが生まれ変わる!

今回お教えするのはコントローラを分解して、内部のパーツをちょっとだけ改良する方法です。分解および改良に必要な道具は以下のとおりです。

### 分解&改良に必要な道具はコレだ!

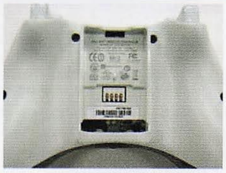


◀分解に必要な道具はネジを外すのに使う「トルクスドライバー」。ドライバーは秋葉原の西川電子部品で購入(¥1,050)。分解後の作業に必要なのは「カッター」と「ハサミ」、それに5cm四方程度で切り取れる厚紙だ。

この道具のなかで一番手に入りにくいのは「トルクスドライバー」(サイズ:T-8)でしょう。これは精密機器などに多く使われているトルクスネジ(星型のネジで真ん中に突起がある)を回せるドライバーで、工具専門店などに行かないと手に入らないかもしれません。また、厚紙はボックスティッシュの空き箱などで代用できます。

道具が用意できましたら、いよいよコントローラの分解に入りましょう。なお、コントローラを分解すると、コントローラについて一切の保証が受けられなくなるので、自己責任でお願いします。というわけで、コントローラを裏返すと6つのネジが見えるので、それをトルクスドライバー(T-8)で外していきます。ただ、一番深いところで1.5cmありますので、ドライバーの長さには注意が必要です。また、6つのネジを外しただけではコントローラは分解できません。電池パック部内に貼られたシールの下にネジが1つ隠されていますので、シールをはがして最後のネジを外しましょう。

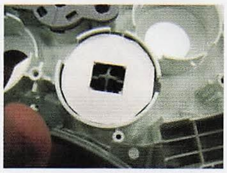
### 最後のネジはシールの下に!



◀電池パック部を開けると目に入る、バーコードが書かれたシールの下にもネジがあります。これをはがすと保証が効かなくなりますよ。この先は自己責任で!

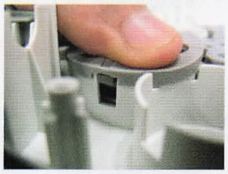
今度は中の基板を外して方向キー部分を露出させます。基板はネジなどで止まっているわけではないので、手前に引っ張れば難なく外せるかと。この際に力を入れすぎて基板自体を傷つけないように注意してください。見てもらうとわかるとおり、方向キーの主な内部パーツはゴムなのですが、押した感触を悪くしているのは、このゴムと方向キーとの間に遊び(空き)が大きすぎるのと、キーを押した際のゴムとの干渉が原因です。それではいよいよ改良作業に入ります。まず、遊びの大きさに関してはキーとゴムの間に厚紙を挟むだけで解消できます。干渉に関しては、その部分に切り込みを入れればオーケー。たったこの2つのことだけで、いままでとは段違いのカチカチとした感触を得ることができます。実際の作業については下の写真を参考にしてください。

### キー部分に厚紙を挟む



◀厚紙をキー部分に合わせて切り取り、ゴムとの間に挟みます。中心部分に突起があるので、そこも合わせてカッターで切り取りましょう。ティッシュ箱の場合は2〜3枚ほど重ねて挟むといいです。

### 干渉部分にハサミを入れる



◀キーの突起とゴムが干渉している部分をハサミで切り取ります。ここに切り込みを入れるだけで、左を押したはずなのに、左下に入力したことになっているなんて現象は、なくなります。

コントローラ改良法はいかがでしたか? 最近のコントローラは上記の部分について、やや改良されているようですが、初期型の人には効果バツグンですよ!

## 400MSPで買える XBLAベスト3

### 安くておもしろい傑作を紹介!

パッケージタイトルにはない、アイデアに飛んだ意欲作が遊べるXbox LIVE アーケード。今回は一番安価な400マイクロソフトポイントで買える、ついついハマってしまう時間泥棒な名作・傑作を紹介します。

### 1 Marble Blast Ultra

●Garage Games ●PZG ●容量:31MB
●価格:400マイクロソフトポイント

ボーリングの玉のようなマーブルとなって、ゴールへと向かう3DアクションPZG。2006年とXBLA初期にリリースされた作品ながら、マーブルを転がす際のスピード感は最高です。オンライン対戦にも対応しており、最大7人で対戦することもできます。



不思議な空間のなかをマーブルが行く

◀ボーリングの玉のようなマーブルを自在に操り、宝石を集めてゴールへ!

### 2 ファンタシースターII

●セガ ●RPG ●容量:17MB
●価格:400マイクロソフトポイント

いま遊んでも色褪せない、セガのRPGです。発売された1989年当時では珍しかったSFな世界観が、メガドラファンの心にささった1作です。



ビジュアルシーンが印象に残る

◀妹のネイがかわいい。しかし物語の途中で、悲しい運命に巻き込まれて……。

### 3 Space Girrafe

●Llamasoft ●STG ●容量:41MB
●価格:400マイクロソフトポイント

直訳すると宇宙キリン。サイケデリックな画面と、なんともいえないエフェクトがたまらない作品です。シーンクリア時にうっすら映るオッサンが謎。



不思議な空間でトリップせよ!

◀ステージの奥より襲ってくる敵を全滅させよう。ショットは自動発射される。



**純正以外のコントローラはどんなのがある?** 前号紹介したジョイスティックのほかに、周辺機器メーカーからコントローラが発売されています。まずHORIからは「ホリパッドEX2ターボ」が2009年12月に発売されました。ターボという名のとおり連射機能を搭載しているほか、前面に6ボタンを搭載しているので、FTGにも最適。また、MSYからは「Cyborg Rumble PAD for Xbox 360/PC」が発売中。このコントローラの特徴は、左アナログスティックと方向キーの位置を組み替えられること。『MHF』で便利そうですね。

# Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

## ロックマン10 宇宙からの脅威!!

●カプコン ●ACT
●2010年3月31日配信 ●800マイクロソフトポイント ●1人用

### ロボットエンザで暴走したロボットを食い止めろ!

『ロックマン』シリーズの最新作がXbox LIVE アーケードに登場。物語は、20XX年にロボットを標的とした"ロボットエンザ"が大流行し、熱暴走によってロボットたちが各地で暴れ始めたところから始まる。前回好評だったチャレンジモードがパワーアップし、段階を追うごとに難易度が上がるなど、親切設計になっているのも特徴だ。また、それでもクリアが難しいという人のためにイージーモードが追加されている。

新たに待ち受けるボス達!





◀ロックマンの特殊武器もバリエーションが豊かになっている。得意な組み合わせを見つけて、襲いかかるボス達を撃ち倒そう!

## TOY SOLDIERS

●発売元:マイクロソフト/開発元:Signal Studios ●SLG
●配信中(3月3日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1~2人(オンライン時最大2人)

### 部屋内での小さな大戦争が、今始まる!





▲▶榴弾砲や、ガトリング砲などを自分で操作でき、アクション面でもオモシロイ。

「まるで」ではなく本当におもちゃ箱から飛び出した兵隊達が、部屋の中で戦いを繰り広げる!! 本作は第一次世界大戦のジオラマセットを舞台におもちゃの兵隊を操り、兵器や航空機などをフィールドに設置して相手の侵攻をくいとめる、いわゆるタワーディフェンス型のストラテジーSLGだ。ただ、このタイプのゲームにしては珍しく、設置した兵器や航空機などを自分視点で操ることができる。また、特記すべきは美麗なグラフィックだ。おもちゃらしい部分を残しつつも、リアルに戦いあう兵隊達のド迫力アクションは必見!! 豊富なキャンペーンモードを搭載し、Xbox LIVEでの2人対戦プレイも可能となっている。

## Matt Hazard: Blood Bath and Beyond

●発売元:D3Publisher of America/開発元:Vicious Cycle Software ●ACT
●配信中(2月17日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1~2人

### いにしえのヒーロー(?)がXBLAにも殴り込み!!

みんなは覚えているだろうか? 1980年代に登場し、大人気だった『マット・ハザード』シリーズを! ……私は覚えてません、というか知りません。実はコレ、全部架空のお話。8bit世代から人気のあるゲームシリーズの主人公(という設定)のマット・ハザードが、横スクロールアクションの世界へ飛び込んだ! 3Dで構成されたステージだが、どこか古典的なステージ構成となっている。また、過去のアーケードゲームのパロディネタも満載で、やってるうちにニヤニヤしてしまう。しかし、アクションやゲーム性はしっかりしており、いろんな意味で「ホンモノ」なので安心してほしい。



▶3Dの利点を生かした、奥行きも使った本格的なアクションゲームだ。



◀ちなみにマット・ハザードさんはパッケージでも復活(?)をしている。

## METAL SLUG 3

●SNKプレイモア ●ACT
●配信中(2008年1月2日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1~2人(オンライン時最大2人)

### 敵はゾンビに宇宙人!? 全部まとめて打ち倒せ!!



▶ドットグラフィックの最高峰と呼べるダイナミックなアクション。



◀シンプルな操作方法だが、多彩なアクションが繰り出されていく。

2000年に発売され、シリーズ最大のボリュームを誇る『メタルスラッグ3』が登場。『1』『2』でマルコ達が倒したはずのモーデン元帥が復活。それだけでなく、宇宙人が裏で暗躍しているなど、今回もひと筋縄ではいかないようだ。この、さまざまな脅威を多彩なアクションで乗り越えよう。また、本作最大の魅力である乗り物も充実しており、万能戦車やヘリコプター、さらにラクダやダチョウなどバリエーションは豊富。さらに特定の敵に襲われると主人公がゾンビやミイラになってしまうなど演出面も非常に凝っている。そのほか、Xbox LIVEを介した世界中の仲間との協力プレイも可能だ。

## Darwinia+

●Introversion Software ●SLG
●配信中(2月10日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1~4人(オンライン時最大4人)

### 悪のウィルスとの仁義なきデジタル戦争開戦!!

美しいバーチャル空間で独自の活動を営むようになった生命体「Darwinian」。しかし、彼らは悪のウィルスによって存亡の危機にさらされていた。本作は、自軍の兵士を使って敵軍を倒し、ゲーム終了時までに敵軍より多くの陣地を取れば勝ちとなるストラテジーSLG。「大」の文字のようなユニークなキャラが、悪のウィルスに感染して敵となった元仲間と戦争をしていく、という世界観もおもしろい。



▲ウイルスに感染した味方は赤く色を変えて、敵となって自軍に襲い掛かってくる。

▼いかに自軍に効率よく命令できるかが勝利のカギとなる。単純操作ながら奥が深い。



## Magic: the Gathering Duels of the Planeswalkers

●発売元:Wizards of the Coast/開発元:Stainless Games ●TBL
●配信中(2009年6月17日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1~4人(オンライン時最大4人)

### 説明不要の超人気カードゲームで世界の強豪と対戦しよう!

世界中で楽しまれ、プロツアー大会も行われているトレーディングカードゲーム『マジック・ザ・ギャザリング』がXbox LIVE アーケードに登場。奥深い戦略性はそのままに、ゲームを手軽に楽しめる。もちろん、人気の1つでもあるカードイラストも忠実に再現。オンライン対戦はもちろん、タッグを組んでCOMと対戦するCo-opキャンペーンモードも搭載。ただし、ゲーム内容はすべて英語なので注意。

世界中のデュエリスト相手に腕をみがこう





▲デッキの組み合わせによって戦略性は無限大に膨らむ。対戦相手のプレイスタイルにあったデッキを作りあげ、世界の頂点を狙おう!!

**400MSPがもらえる! XBLA 春の新作キャンペーン実施中!**

現在、XBLAでは「春の新作キャンペーン」と題して、400MSPがキャッシュバックされるキャンペーンを実施中。その内容とは『TOY SOLDIERS』(1200MSP)と『Scrap Metal』(1200MSP)を購入し、26日より配信予定の『Game Room』(無料)をダウンロードすれば、自動的に400MSPがもらえるというもの。400MSPがもらえるということは実質、2タイトルが1000MSPで購入できるということ。期間は4月1日の12時59分まで。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

# ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

ここのところ、毎月のクリアゲーム数が減ってます。というのも、クリア後も終わらないゲームが多くって……。嬉しいような大変なような、複雑な気持ちです。

365日携帯電話と一緒



**そみん**
元来カードゲームが好きなこともあって、『period zero』に大ハマリ中。カードが集まってきたんで、そろそろ変なデッキに挑戦したいところです。

## 1/28~2/17 一生遊べるスルメゲーが多すぎですっ(><)

### 1/28 ある意味、思い出を振り返る冒険でした

『**キングダム ハーツ コーデッド**』(データは右を参照)が、いよいよ最終章を迎えました。『II』の後日談を描く物語でありながら、その実は『I』の舞台裏が描かれるような構成で、シリーズファンとしては思い出を振り返るような懐かしさも感じながら遊べた作品です。最初は「あのバトルをケータイでどうやって再現するの!?」なんて思ってましたが、エピソードごとに特殊なルールや操作が用意されていて驚かされました(特にパーティバトルにはビックリ)。今回のラストバトルも必見です!




### 1/31 桂は知力重視の計略攻撃型に育ててます

異国ディストピアの魔術によって幕末の世によみがえった戦国武将の活躍が描かれた『戦国魔王降臨伝』。その続編となる『**藍・幕末桜花奮迅伝**』(データは右を参照)は、いよいよ幕末の志士達がメインパーティに! 坂本龍馬と沖田総司が仲間になるのはなんとなく読めましたが、桂小五郎の活躍っぷりには「やられたっ」って感じ。かわいい糸目をした策士系キャラクターで、武器は刃が付いた扇というのも個人的にツボなんですよね。




### 2/1 もう1周クリアで終わりかと思ったら……

3人のヒロインの正体はみんなドラゴンという、なかなか珍しい設定のRPG『**アルカイックドラグーン**』[KEMCO:ウリキリ!ケムコ帝国などで配信/i、Y対応]。ヒロイン別のエンディングを楽しめる恋愛要素があるので、なんとか2周クリア。お楽しみとして最後にとっておいたマジメ王女のセレストを攻略中でしたが、どうやら4つ目の"真のエンディング"もあるようで……。称号集めをしながら、ラストスパートがんばるぞっ!



### 2/1 3月からは"連邦の白い悪魔"が来るッ!

自分好みのMS(モビルスーツ)で部隊編成を楽しめるフリークエストタイプのRPG『**機動戦士ガンダム U.C.RPG**』[バンダイナムコゲームス:ガンダムゲームモバイルで配信/i対応]。3月には一年戦争の名場面を中心にクエストが大量追加され、いよいよガンダムの生産も可能に! 今後の追加MSも楽しみです。



### 2/1 カルトな超推理AVGがケータイで復活!

独特の世界観と"超推理"という自らの手で推理を組み立てるユニークなシステムが魅力の『**シグマ ハーモニクス コーダ**』[スクウェア・エニックス:スクエニモバイルで配信/i、E、Y対応]。そもそもはDS用のミステリーRPGで、今作はAVGとして復活した形。イベント会場限定で遊べた幻のシナリオが追加され、ケータイでも遊びやすいようにシステムがブラッシュアップされています。序曲と第I楽章は無料なので、ぜひお試しを!




### 2/1 ちくちく育てるゲームに弱いんです

幻獣を育てる育成SLG『**アバタールハート2**』[ジグノシステムジャパン:本格メガゲームズなどで配信/i、E、Y対応]。前作よりも幻獣が増えて、ストーリー要素が強くなっているのはもちろん、食事(エサ)の概念が追加されたのがポイント。育て方の幅が広がったので、さらにじっくり遊べちゃいます♪



### 2/8 地元フレンドと一緒にまったり冒険中~♪

PCの人気MMORPGのケータイ版となる『**ラグナロクオンライン Mobile Story**』(データは右を参照)。MMORPGなんで数百人と同時に遊ぶことになるんですが、今のところは地元の友人と少人数でまったり冒険中です。去年の地元忘年会は仕事で欠席してしまいましたが、ゲームつながりで交流できるのは嬉しいところ。支援系のアコライトへの転職を目指してがんばってます。



### 2/17 小さなダメージをコツコツとっ!

『**period zero(ピリオドゼロ)**』(データはP.257を参照)がヤバイです。RPG要素が盛り込まれた対戦カードゲームなんですが、パーティ編成というか、デッキ構築が楽しくて困っています。いや、その前にカード集めが必要なんですが、少しずつカードが集まっていく過程もまた楽しくて……ヤバイなあ。最近のお気に入りは、相手の攻撃直前に相手にダメージを与える「輪廻の拷問具」。ダメージは低いものの毎ターンちくちくと与え続けられるのが楽しくて、カード合成でレベルを上げてレギュラーで使ってます♪




## 3本合わせて だいたい630円!!

### キングダム ハーツ コーデッド

- スクウェア・エニックス(キングダム ハーツ モバイルで配信)
- RPG ●※2
- iモード対応

人気RPGのケータイ版で、『キングダム ハーツ II』のエンディング後を描くオリジナルシナリオが展開。ジミニー本人が書いた覚えのない謎のジミニーメモをめぐる冒険が、いよいよ完結! 忘却の城でソラを待ち受けるものとは?

**ケータイ版『KH』がついにフィナーレ!**






▲最終章となるエピソード8の冒険の舞台は忘却の城。これまでに訪れた世界をめぐり、最後の謎に挑むことになる。

### 藍・幕末桜花奮迅伝

- オープンドア(RPG大集合!で配信)
- RPG ●サイト登録月額¥315(税込)
- iモード対応

前作『戦国魔王降臨伝』の1カ月後の世界を描くRPG。主人公である忍軍の女性頭領・戸隠紅葉は、日ノ本の国の征服を狙うディストピアとの戦いに巻き込まれていく。街道の治安回復や多数のサブクエストなど、やり込み要素が満載!

**異国の侵略をふせぐため志士達が立ち上がる!**







▲仲間となるのは坂本龍馬や新撰組といった幕末の志士達。ブラド伯爵やジャンヌ・ダルクなど、ディストピアの幹部との激しい戦いが描かれる。

### ラグナロクオンライン Mobile Story

- ガンホー・オンライン・エンターテイメント(ラグナロクオンラインで配信)
- RPG ●基本プレイ料金無料(アイテム課金)
- iモード対応

オリコンCS調査で3年連続プレイヤー数No.1を獲得したPC用オンラインRPG『ラグナロクオンライン』のケータイ版。3月5日から本サービスが始まり、新マップや新クエストが追加。今後も新システムが実装される予定。

**リアルタイムで遊べるケータイ用MMORPG!**




▶チャットなどでの交流もバッチリ。プレイヤー同士でギルドを作ることも可能だ。

## 勝手に名作認定 何カ月もハマり続けている超名作!

### 100万ダウンロード突破の人気RPGシリーズ原点!

これまでに4作品が配信されてきた人気RPGシリーズ『フライハイトクラウディア』。1作目が配信されたのは2004年12月で、当時のケータイ用オリジナルRPGのなかでもズバ抜けたボリュームとクオリティで人気を集めた作品です。雲海に浮島が点在する空の世界クラウディアを舞台にするだけあって、フィールドの移動はエアシップ(飛空艇)がメインとなるのが気持ちよかった覚えがあります。シリーズの原点となる1作目の無料配信キャンペーン(詳細は欄外参照)が実施中。未プレイの方はこのチャンスにぜひ!



▲バトルのテンポのよさはシリーズの伝統!



### フライハイトクラウディア

- G-mode(R.P.G-modeで配信)※1
- RPG ●サイト登録月額¥315(税込)※1
- iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイ対応

**名作RPGが無料で遊べるキャンペーン実施中!**

3月31日までの期間限定で、『フライハイトクラウディア』の1作目をエンディングまで丸ごと無料で遊べるキャンペーンが実施中。プレイ条件は、「Gモードスタイル」(左のQRコードからアクセス)の無料登録後、そこでG-modeのゲーム情報満載の「Gモードメルマガ」の無料登録を行うこと。期間内にダウンロードすれば、キャンペーン終了後も無料でプレイが可能。なお、このキャンペーンはiモード版のみが対象となっている。

# ケータイゲーム今月の一本!!

i …iモード対応　EZ …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

## period zero（ピリオドゼロ）

●タイトー（タイトーステーションで配信）　●ETC

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●サイト登録月額¥315（税込）※1 |
| EZWeb | ●配信中 | ●サイト登録月額¥315（税込）※1 |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 | ●サイト登録月額¥315（税込）※1 |









### RPGのような成長要素やストーリーも存在！
### ケータイオリジナルの本格カードゲームが登場

ネットワーク上に蓄積された神や英雄のデータを召喚（ダウンロード）して戦うという設定の対戦カードゲーム。5枚のカード（4枚のユニットカードと1枚のSPカード）でデッキを作り、ターンごとに前衛と後衛を選んで戦うことになる。キャラクターのレベルが上がるとスキルを習得できたり、カードを合成してレベルアップや新たなカードの作成(進化合成)ができたりと、RPG的な成長要素も存在。全国のプレイヤーとの対戦も可能で、今後は公式大会なども予定されている。




5枚のカードでデッキ構築！

▲相手のHP（4枚のユニットカードの合計HP）を0にすると勝利だ。




### 世界の頂点を目指すストーリーが展開

◀3月25日からはストーリーモードが実装予定。勝利条件が設定されたバトルも登場！

### STAFF COMMENT　ケータイ用とは思えない本格的な作品を目指した

本格的なカードゲームを目指して、システムはAC用カードゲーム『悠久の車輪』の遊宝洞さん、キャラクターデザインは『ゴッドイーター』などを手がけた曽我部修司さんにお願いしました。カードイラストも、実際のカードゲーム用イラストで有名な方々を中心に描いていただきました。カードゲームは難しいというイメージが強いので、みなさんの反響が心配でしたが、いろいろなデッキを試してくれていて安心しています。配信後、すぐにハイスコア600を超える方がいたのには驚きました（私はまだ出せていません）。4月予定の新カードをはじめ、今後もさまざまなカードやシステムを追加していきます。まだ検討中ですが、リアルタイムでの通信対戦も考えています。みなさんからの要望の声が大きいですし、私自身も楽しみにしています。みなさんの声で『period zero』をよいゲームにしていきますので、応援よろしくお願いします。

**（清水勇也プロデューサー／プレイヤー名：JB）**

### KEY WORD

■属性：各カードに備わった属性。火、木、水の3つがあり、火>木>水>火という相性が存在。有利な属性の場合、合計攻撃力が+10、クリティカルコアが+4される。

■AP：ターン終了時にユニットごとに蓄積されるポイント。必要値が溜まると、ユニットが場に出た際に自動的に必殺技が発動する。

■SPカード：発動には一定値以上のSPチャージ（ターン終了時に+1される）が必要。1回のバトルで1回だけ発動できる。

■スキル：キャラクターがレベルアップすると習得できる能力で、2種類までセット可能。

■クリティカルコア：コアの個数ぶん、クリティカル（ダメージ2倍）の判定が行われる。

## かなり本気でドハマリ中! 担当編集&ライターのプレイレポート

収集癖をくすぐるカードゲーム特有の魅力だけでなく、本格的な戦略性も備えた本作。その注目点を本誌スタッフが熱く語る！

### カードゲーム大好きな担当編集そみん(♂)



「マジック：ザ・ギャザリング」や「遊戯王」など、リアルでもデジタルでもカードゲーム好き。正攻法よりも奇策が好きで、たとえ負けても一矢報いられるなら本望です。

#### 必殺技でダイレクトアタック！

通常攻撃は捨てて、必殺技での直接ダメージで攻めるスタイルを模索中。少し地味ですが、ほぼ毎ターン200前後のダメージを狙えます。キーになるのは必殺技ダメージが増加（100以上アップすることも！）する青龍と、溜めたAPに応じてダメージ量が上がるファフニール。恒久の杯と組み合わせることで300前後のダメージを狙えるのは快感です♪　でも、進化合成で作れる新カードも含めて、まだ工夫の必要はある感じ。特にスサノオは、APを増加できるマーリンかジンに変えるか悩み中……。



#### ココに期待! ストーリーモード

▶相手となるのは、流行りモノ好きな少女ranranや頭脳明晰な高校生deuceなど。選択肢による分岐もあるそうなので楽しみ。無料なのも嬉しいところ!!

#### そみんのデッキ自慢　マイデッキ&スキルデータ




| ユニットカード（※2） | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1ファフニール | 属性 | 木 | 種族 | 魔獣 | HP | 206 | 必殺技 | 欲深き牙:相手のHPにダメージ(ファフニールのAPが多いほどダメージ量が増加)。必要AP1以上 |
| | 前攻 | 37 | 後攻 | 17 | 速度 | 5 | | |
| 2青龍 | 属性 | 水 | 種族 | 聖獣 | HP | 206 | 必殺技 | 龍脈:発動ターンのみ、必殺技で相手のHPにダメージを与える場合のダメージ量が増加(増加量はランダム)。必要AP3 |
| | 前攻 | 27 | 後攻 | 27 | 速度 | 4 | | |
| 3アレキサンダー | 属性 | 木 | 種族 | 英雄 | HP | 226 | 必殺技 | 猛る勇気:相手のHPにダメージ(ダメージ量はランダム)。発動時は通常攻撃不可。必要AP3 |
| | 前攻 | 37 | 後攻 | 17 | 速度 | 3 | | |
| 4スサノオ | 属性 | 木 | 種族 | 神族 | HP | 236 | 必殺技 | 龍殺しの剣技: 相手のHPにダメージ(スサノオの攻撃力が高いほどダメージ量が増加)。発動時は通常攻撃不可。必要AP2 |
| | 前攻 | 27 | 後攻 | 17 | 速度 | 4 | | |
| SPカード | 5恒久の杯:自分の前衛·後衛ユニットのAPが増加(経過ターン数が多いほどAP増加量が増す)。必要SPチャージ2 | | | | | | | |
| スキル | 瞑想:ターン終了時、一定確率で自分の全ユニットのAPが増加(スキルのレベルが高いほど判定確率が増加)<br>生存本能:ゲーム終了まで、自分の最大HPが増加 | | | | | | | |

### キャラクター萌え♥派の担当ライター・ライト(♀)



カードゲームは対戦よりも集めるほうが好き。「アクエリアンエイジ」とか「リセ」とか「ヴァイスシュヴァルツ」とかで、好きな絵師さんのカードを眺めるのは至福です★

#### 絵師さんが豪華すぎですっ！

えっへっへ。SR（スーパーレア）のアテナを手に入れるまでの道のりは遠かったですが、ハデスで牽制しながら高攻撃力のアテナやトールで敵を粉砕するガチデッキに仕上がってきて満足ですっ！　でも、実はまだ進化合成まで手が回っていません（涙）。さておき、このゲームってばカードイラストの絵師さんが豪華すぎ！　アテナを描く美樹本晴彦さんをはじめ、加藤直之さん、西村キヌさんなど、あたしの好きな絵師さんだらけなんですよね～♥　カードコンプリート目指してがんばります！




#### ココに期待! アバターカスタマイズ

▶3月25日からはアバターショップが実装予定。髪型や服、アクセサリーやメガネとかもあるそうなので、どうオシャレしようか楽しみです～♪

#### ライトのデッキ自慢　マイデッキ&スキルデータ




| ユニットカード（※2） | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1アテナ | 属性 | 火 | 種族 | 神族 | HP | 206 | 必殺技 | 女神の超力:発動ターンのみ、アテナの攻撃力が増加(増加量はランダム)。必要AP3 |
| | 前攻 | 37 | 後攻 | 27 | 速度 | 5 | | |
| 2トール | 属性 | 木 | 種族 | 神族 | HP | 223 | 必殺技 | 天変の腕力:ゲーム終了まで、トールの前衛攻撃力が増加。必要AP4 |
| | 前攻 | 35 | 後攻 | 10 | 速度 | 4 | | |
| 3リヴァイアサン | 属性 | 水 | 種族 | 魔獣 | HP | 216 | 必殺技 | 大津波:発動ターンのみ、自分のクリティカルコアが増加(必要AP1) |
| | 前攻 | 27 | 後攻 | 37 | 速度 | 4 | | |
| 4ハデス | 属性 | 水 | 種族 | 神族 | HP | 206 | 必殺技 | 念動力:発動ターンのみ、相手の前衛ユニットの前衛攻撃力を変化させる(そのユニットの後衛攻撃力と同じ数値に変化)。必要AP1 |
| | 前攻 | 27 | 後攻 | 17 | 速度 | 7 | | |
| SPカード | 5天空の翼:発動ターンのみ、自分の速度とクリティカルコアが増加(速度の増加量はランダム)。必要SPチャージ3 | | | | | | | |
| スキル | 火炎の牙:ゲーム終了まで、自分の火属性ユニットの前衛攻撃力が増加<br>暴流の爪:ゲーム終了まで、自分の水属性ユニットの後衛攻撃力が増加 | | | | | | | |

### 『ピリオドゼロ』のバトルの流れ

①前衛と後衛のカードセットとSPカードの発動選択。②SPカード発動。③前衛・後衛の速度の合計値をベースに先行・後攻を判定。先行をとるとクリティカルコア+2。④必殺技発動。⑤属性ボーナス判定。⑥通常攻撃&クリティカル判定。⑦ターン終了時、攻撃参加ユニットのAP+1、待機ユニットのAP+2、プレイヤーのSPチャージ+1。⑧バトルが終了するとスコア（ランキングに影響）が判定。有料対戦時はカード1枚と経験値入手（勝利時+20、敗北時+10）。



※1：サイト登録を行うと、毎月300メモリが付与される（追加購入も可能）。「バトルアリーナ（ほかの人との対戦で、対戦終了後にカードや経験値を獲得可能）」は1回の対戦につき10メモリ（税別¥10相当）が必要。「ストーリーモード（COM対戦で、カードや経験値は得られない）」は無料。※2：ユニットカードのデータ内の「前攻」は前衛攻撃力の略で、前衛にセットした際の攻撃力を表す。「後攻」は後衛攻撃力の略で、後衛にセットした際の攻撃力を表す。

# ケータイゲーム 新作ラインナップ! これだけ全部で

## シンフォニー オブ エタニティ

●KEMCO（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWeb・Yahoo!ケータイはケムコ帝国で配信） ●RPG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●￥525（税込） |
| EZWeb | ●4月配信予定 | ●￥525（税込） |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 | ●￥525（税込） |

### 伝説中に存在するという古の武器を探せ!

この2人を中心にストーリーが展開!!



リシュティア（右）は魔物に襲われているところをクライスト（左）に助けられ、行動をともにすることに。

どんな願いでもかなえるという古の武器「レグラトリュード」を求めて、主人公・クライストが旅をする王道RPG。シンボルエンカウント形式の戦闘では、同じ敵を味方が連続で攻撃することで発動する「連携」が重要。強力な攻撃を繰り出して敵を倒そう。




ブレイクゲージをうまく使って戦闘に勝利しよう!

◀右端のゲージが溜まると、順番を割り込んで攻撃できる。使うタイミングが勝利のカギとなる。

## えどたん

●カプコン（カプコンパーティで配信） ●AVG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●サイト登録月額￥315（税込） |
| EZWeb | ●― | |
| Yahoo!ケータイ | ●― | |

### ついにすべての謎が明かされる『えどたん』の最終話!!

江戸時代にタイムスリップした主人公・天道未来が、江戸の町で起こるさまざまな難事件を解決するAVG『えどたん』。その最終話がついに配信された。これまで積み重なってきたすべての謎を明らかにし、大団円を目指して推理しよう。

最終話は盛り上がりもピンチ具合も最高潮!!




◀最終話の冒頭では、今一が殺人犯として捕えられてしまう。謎を解き、今一を救え!!

オリジナルFLASHも楽しめる!

▶本編中で、江戸の豆知識が学べることにちなみ、江戸の1年の風景を「待受FLASH」として毎月配信！




## 東京シティー★ナイツ2～オンラインコレクション～

●ゲームロフト（iモードはウリキリ青春白書、EZWebはゲームロフト★青春白書、Yahoo!ケータイはゲームロフト青春白書で配信） ●SLG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●月額￥315（税込） |
| EZWeb | ●配信中 | ●月額￥315（税込） |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 | ●月額￥315（税込） |

### 東京での楽しい生活を満喫しつつ、夢を追い求めよう!

あこがれの夢を現実にするため数々のミッションをクリア!!




◀目指した夢により異なるミッションが与えられる。それをクリアすることで夢に近づく。

マンガ家、俳優、ミュージシャン……誰にでもなりたかった職業はあったはず。本作は、そんなifの人生をゲーム内で体験できるライフSLG。あなたも夢をかなえるために上京した若者になって、新たな人生をスタートさせよう。




アイテムで衣装や部屋などを自由にカスタマイズ!

◀アイテムの総数は800種を超え、季節やイベントに合わせて追加される。

## RPGヴァンパイア：コード

●ビービーエムエフ（iモードはiゲーム大好き！、EZWebは@ゲームワールド、Yahoo!ケータイはゲーモバで配信） ●RPG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●サイト登録月額￥315（税込） |
| EZWeb | ●配信中 | ●￥525（税込） |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 | ●￥525（税込） |

### 立ちふさがる神々を倒し、巨大な十字架の謎を解け!!

▶初めは直接攻撃しか行えないが、レベルが上がると魔法も使用可能になる。




レベルを上げていくことで超強力な魔法が使える!

平穏に暮らしていたヴァンパイアの世界に、ある日突然落下した巨大な十字架。その謎を解くために、ヴァンパイアのキルルとキュキュの2人が冒険を繰り広げる。武器や防具には「装備経験値」が存在し、戦闘を行うほどに強くなっていくというシステムが特徴だ。




装備経験値をためどんどん装備を強化していこう!

◀武器や防具には装備経験値が設定されている。戦闘を行い続ければ、どんどん強化されていく。

## ソーサリーサーガ

●ソネットエンタテイメント（So－netで配信） ●RPG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●春配信予定 | ●基本プレイ料金無料（アイテム課金） |
| EZWeb | ●― | |
| Yahoo!ケータイ | ●― | |

### ケータイで本格的なMMORPGを遊んじゃおう!

最大4人でのパーティプレイが可能なファンタジー系MMORPG。PCゲームに匹敵するほどのボリュームがありながら、ケータイ向けに最適化されている。美麗なグラフィックのほか、快適で簡単な操作感を実現しているのも特徴だ。



協力しながら魔物を倒せ!

◀ファイターなどの職業から1つを選択。ほかのプレイヤーと協力して魔物を倒していく。




**STORY** 王国の平和を乱す魔物に立ち向かう物語

人々が当たり前に魔法を使える世界「クイール王国」。そこに突如現れた魔物が暴れ回る。果たして、魔物達は誰がなんのために生み出したのだろうか。

## ウイニングイレブン J's Home Town

●KONAMI（ウイニングイレブンモバイルで配信） ●SLG

| | | |
|---|---|---|
| iモード | ●配信中 | ●サイト登録無料 |
| EZWeb | ●配信中 | ●サイト登録無料 |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 | ●サイト登録無料 |

### 好みのJリーグクラブを強化する『ウイイレ』SLG

Jリーグのリアルなデータとスケジュールを駆使して遊ぶSLGが「ウイニングイレブンモバイル」に登場。全37クラブから好きなものを選択。スタメンや作戦、応援スタイルなどを設定して勝利し、クラブを強くしていこう。




データはJリーグの最新のものが反映!

◀実際の試合が行われるたびに、選手データが最新のものに更新される。対戦するクラブも実際の試合日程と同じ。




応援スタイルでクラブがパワーアップ!

◀ユニフォームやフラッグなどの応援アイテムを装着すれば、応援の効果がアップする。



**ケータイで"歌う"音楽ゲームはいかが?**

KONAMIの音楽SLGが大好き（ヘタだけど）で、特に『ポップンミュージック』は先日発売されたPSP版もがっつり遊び込んでいたりします。そんな自分が感激したのが、2月から配信された『**jubeat mobile（ユビートモバイル）**』[KONAMI：コナミネットDXプラスで配信／i対応]。ケータイの音楽SLGながら、バッチリ生音で歌声が流れるんです♪ 名曲「凛として咲く花の如く」を中心にノリノリで遊んでおります。 （そみん）

# 月額3,045円!(だいたい)

…iモード対応　…EZWeb対応
Y! …Yahoo!ケータイ対応

## メタルスラッグM2

●SNKプレイモア（iモードはSNK WORLD・i、Yahoo!ケータイはモバイルNEOGEOで配信）●ACT

| | |
|---|---|
| iモード | ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込）、アプリ取り放題コース¥525（税込） |
| EZWeb | — |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） |

### 『メタルスラッグM』シリーズの最新作が登場!

ドット絵や演出、高いゲーム性などが人気のACT『メタルスラッグ』シリーズ。そのケータイ版である『M』シリーズの新作が配信中。「ランキングシステム」の新搭載やステージ数の増加によるボリュームアップで、さらに熱いバトルを楽しむことができる。




前作に引き続き本作の主人公もフィオ・ジェルミ!

◀人気No.1ヒロインであるフィオ・ジェルミが、本作でもクーデター計画を防ぐために立ち上がる。



戦車などの巨大戦闘兵器を打ち破りミッションをクリアしていこう!

◀戦車や装甲車などの巨大な戦闘車両との戦いも、もちろん用意されている。

## ヴァンパイアと錬金術師

●G-mode（R.P.G-modeで配信）●RPG

| | |
|---|---|
| iモード | ●3月配信予定 ●サイト登録月額¥315（税込） |
| EZWeb | — |
| Yahoo!ケータイ | — |

### 冒険を繰り返し、聖剣・エクスカリバーにたどり着け!

聖剣・エクスカリバーに憧れる少年・ハンドが、ヴァンパイアに錬金術を教わり、腕を磨いていくRPG。「探索して錬金素材を入手→錬金術で新たなアイテムを作成」という流れを繰り返すことで、エクスカリバーの作成に近づいていく。



危険を乗り越えて錬金素材を入手!!

▶ダンジョン内にある宝箱を開けたり、敵を倒したりすることで、錬金素材が入手できる。




登場人物も魅力的!



錬金術を使う少年 ハンド

本作の主人公で、クイフ村に住む少年。錬金術でエクスカリバーを作るために旅立つ。

## ファミスタワイヤレス

●バンダイナムコゲームス（ナムコ・ゲームスで配信）●SPG

| | |
|---|---|
| iモード | ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） |
| EZWeb | ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 ●サイト登録月額¥315（税込） |

### 思い出の『ファミスタ』で通信対戦! まずは無料で勝負!!

野球ゲームの人気シリーズ『ファミスタ』が、Bluetooth機能を利用した通信対戦ゲームとしてケータイに登場。サイトには無料で遊べる体験版もあり、相手さえ見つかればすぐに白熱した試合が楽しめる。昔のプレイを思い出しながら楽しんでみては?

参加するチームはあのおなじみのオリジナルチーム!

▶試合で使用できるのは、シリーズおなじみの「ナムコスターズ」と「バンダイナムコスターズ」。





▲守備や走塁はオートで行われるため難しい操作はなく、いつでもどこでも熱い対戦を行うことができる。

友達と手軽に通信対戦が可能! 簡単操作で熱い試合が楽しめる!!

## エッチなお姉さん遊び2（iモード版は『お姉さん遊び2』）

●ゲームロフト（お姉さんの寝室で配信）●PZG

| | |
|---|---|
| iモード | ●配信中 ●¥315（税込） |
| EZWeb | ●配信中 ●¥315（税込） |
| Yahoo!ケータイ | ●配信中 ●¥315（税込） |

### 女性不信なんて、お姉さんたちが癒してア・ゲ・ル!!

多数用意されているミニゲームと、出演するお姉さんの色っぽい姿が人気の『お姉さん』シリーズ最新作が登場! ひょんなことから女性不信になってしまった主人公の心を、お姉さん達がミニゲームで癒してくれる。ミニゲームはフィッシングやマッサージなど全部で11種あり、それぞれに5つのレベルが用意されている。




お姉さん達といっぱい遊んで、ご褒美画像をゲット!!

◀ミニゲームのレベルをすべてクリアすれば、ギャラリーでお姉さんのご褒美画像が手に入る。

※iモード版は一部仕様が異なります。

## マーセナリーズサーガ

●ジグノシステムジャパン（iモードは本格メガゲームズ、EZWebは得する追加ゲームで配信）●S・RPG

| | |
|---|---|
| iモード | ●3月配信予定 ●¥315（税込） |
| EZWeb | ●配信中 ●¥315（税込） |
| Yahoo!ケータイ | — |

### 遊びごたえのある戦闘スタイルで飽きさせない!

2007年にEZWebで配信され、圧倒的なグラフィックと多様なゲームシステムで人気となったタクティカルS・RPG『マーセナリーズサーガ』が、iモードでも配信されることになった。高性能なAIによって制御された敵キャラクターとの、難易度の高い戦闘が大きな魅力だ。またスキルやアイテムの収集といったやり込み要素や、2周目に出現するEXステージなど、遊びごたえがあるのも特徴といえる。



主人公は「白獅子傭兵団」団長・レオン

◀盗賊や魔物を退治していたレオン率いる白獅子傭兵団は、軍の策略により戦火にどんどん巻き込まれていく。



多彩な機能で戦略性の高い戦闘が展開!

◀戦闘はクォータービューのマップで行われる。味方の立ち位置により援護効果が加わるなどの特徴を生かそう。

## まだまだあります! ▶新作&話題作CHECK!

■『アイゼンマイスター』[オープンドア:RPG大集合!で配信/i対応] 勇者の武具を作った伝説の鍛冶屋（アイゼンマイスター）に憧れる少女が主人公のRPG。鍛冶屋の経営やレシピ集め、ダンジョン探索など、やり込み要素が満載!

■『探偵 神宮寺三郎 Series No.24 揺らめくひとと仕』[KONAMI:コナミネットDXで配信/i対応] 神宮寺が主人公となる人気AVGシリーズの最新作は、骨董屋をキーワードに事件が展開。神宮寺を信じる2人の若者を中心に、男同士の友情の陰りと復活が描かれていく。

■『あの娘と対局っ!!麻雀☆娘』[サンソフト:美少女パズル 上海☆娘などで配信/i、E、Y対応] 超ドジっ娘の美少女雀士・花咲ひよりと麻雀勝負! 勝つと秘密の学園生活をのぞけちゃう♥

■『快速遅刻少女』[ビービーエムエフ:iゲーム大好き!などで配信/i、E、Y対応] 遅刻しそうな女子高生を操作して、障害物をジャンプで避けながら学校を目指すワンボタンアクションゲーム。条件を満たすと特別なグラフィックが見られたり、体操服や水着に着替えられたりと、嬉しいご褒美も多数用意されている。




遅刻少女が食パンをくわえて猛ダッシュ!

◀元気なこの娘が主人公。服装変更やギャラリー閲覧もアリ♪

「iモードで遊ぼう!」メルマガ情報!

弊社発行のNTTドコモiモードオフィシャルガイドブック「iモードで遊ぼう!」編集部では、毎週木曜日にドコモの携帯電話向けメールマガジンを発行中（無料）。毎週更新の無料体験版の配信情報コーナーや、人気グラドル&俳優のゲーム体験レポート、メルマガ読者限定の無料ゲームプレゼントなど、お得なケータイ情報が満載! ◆メールマガジン登録方法：iMenu→ゲーム→無料お手軽ゲーム→情報料無料メルマガ登録



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

# 電撃iPhone/iPod touch

いやいや、それにしても、2月のリリースラッシュにはものすごいものがありました。iPhoneのタイトルは、いろんな意味で充実し続けてますね。今後も楽しみです。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

**倉西誠一@狩られ道**
まったくもって時間がない。どんどんどんどん次から次へとプレイしていかないと、このリリースラッシュには本当についていけない。いや、びっくりです。

## Versus

### 対戦型ソリティアですが！ そもそもソリティアで対戦ってどういうこと？

ソリティア。直訳すれば「一人遊び」となるトランプゲームで対戦する……って、なんかヘンですよね。まず今回は、そのポイントから御紹介しましょう。




**ゲームスタート!**
ゲームは、対戦する全員同時にスタートします。言ってしまえば「早解きソリティア」に近い感覚もある『ポケットベガス』なので、このタイミングがそろっていなければゲームになりません。




**手づまりか完全クリア**
参加しているプレイヤーの誰かが手づまり（カードを組札に出せない状態）になるか完全クリア（すべて組札に出し終える）すると、そこからカウントダウンがはじまり、10秒後に対戦は終了します。




**勝敗はポイントで決まる**
勝敗は、対戦終了時点のポイントで決まります。ポイントは山札から場札にカードを引いた時と、場札から組札にカードを出した時に入ります。早く終わればいいというものでもないわけです。




**ポケットベガス**
■ AppBank
■ 無料
©AppBank
最も一般的なソリティアのルール、クロンダイクで対戦することができるアプリだが、今後、大富豪等のゲームが追加されていく予定。まずはダウンロードしておきたい。

### ツイッターアカウントがなくても遊べますが、あればもっと楽しい

ついに！　リリースされました！　遊びのプラットフォーム『ポケットベガス』！　ツイッターのタイムラインを眺めていても、「楽しすぎる」「ソリティアをはじめておもしろいと思った」「カカァ天下がやってきた」等々、プレイヤーのつぶやきが熱くておもしろいです（女性の方が意外とうまかったりしますしね、ソリティアって)。実際、夜になると常時600人近い人数が参加している（3月上旬の印象）ので、がんがん対戦が楽しめます。と、こんな原稿を書いている間にも、プレイしたくてしょうがないわけですががまん。
そんなわけで僕もドはまりしている『ポケットベガス』ですが、対戦していてなんだかヘンだぞ、と。やたらとかわいい動物アイコンのプレイヤーが多いんですよね。最初は僕、干支のアイコンだと思って「どこかで配布してるのかなぁ、干支のアイコンデータ」くらいに思っていたのですが、よくよく見るとパンダがいますw　パンダ年なんてものもクマ年なんてものもありません。実はこれ、ツイッターアカウントを持たずに参加されている方のために用意されたアイコンデータだったんです。
ツイッターアカウントを持っていれば、当然、自分が普段使っているアイコンがプレイヤーアイコンとして使用されるのですが、持っていない人の場合は、何種類か用意されたかわいい動物アイコンから選ぶということになっているんだそうです。ツイッターアカウントは、プレイに必須！　というわけでもなかったんですね。一部ネットでは「パンダアイコンはサクラ」説も流れていたようですが、そんなわけないですって。あんなよくできたサクラが作れたら、それだけでなにかAI系のアプリが出せますから。
ただ、ですね。僕としては、やっぱりツイッターアカウントを用意して『ポケットベガス』をはじめていただきたいと思います。ツイッターアカウントがあればAYAのつぶやきをチェックすることもできますし、iPhone BBSに用意された「ポケットベガス総合スレ」への書き込みもできるようになります。このスレへの書き込みは、ゲームのバックにある地球の上を流れていったりするんです。自分のつぶやきがゲーム内で表示されるって、そうそうあることじゃないですからね。それだけでも楽しいじゃないですか。
おそらく将来的にはもっと深くツイッターとの連動を果たす？　んじゃないかな？　とも思われる『ポケットベガス』なので、これを遊ぶためだけにでも、ツイッターアカウントをとってプレイしてください。



**鎌倉といえばカレー**
突然ですが鎌倉といえばカレー。鎌倉といえば蕎麦と書いていましたが、今回からはカレー。このチキンカレーは最高でした。信じられないほぐれ方をするんですよ、鶏足の肉が。

### 『ポケットベガス』のその他のポイントをまとめてみましょう。

- アプリ自体は無料でダウンロードできる
- オンライン対戦で使うコインは最初、500枚支給される
- コインはアプリ内課金で買うか、オンライン対戦で勝って手に入れる
- 一人でのプレイも可能で、AYAと対戦することもできる
- AYAの衣装も数種類、用意されている

3月上旬時点、オンライン対戦も事実上無料で楽しむことができる。仮にコインを購入したとしても、1回のプレイは10円しないくらいなので、気軽に楽しめる。



**AYA**
カジノと言えばバニー！　エスコート役のキャラ、AYAです。ツイッター上ではランキング情報をつぶやいています。

**つぶやきカメラ**




■alc
■価格：115円
©2010 alc
写真に吹き出しをつけ、ランダムで選ばれるセリフを入れたり、あるいは自分で単文を書き込んだりするアプリ。セリフは300種類以上用意されている。

### このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ①　標準のカメラアプリよりも多く、これで撮影しているかもしれません

松本人志さんの番組「一人ごっつ」が好きでした。その中でも、特に好きだったのが「写真で一言」のコーナーです。1枚の写真に、松本人志さんが絶妙なセリフをつけていくというものだったのですが、毎回、腹を抱えて大笑いしていたのを覚えています。この『つぶやきカメラ』も、そんなようなアプリです。その場で撮影する写真か、あるいはすでに保存されている写真のいずれかに吹き出しをつけて、そこにセリフが表示されます。セリフは300種類以上用意されているので、同じものばかり……ということにはなりません。また、自分で文字入力もできるのですが、僕はそれは使ってませんね。当意即妙というとおおげさでしょうけど、あり得ないものがあり得ないセリフを言う。そのマッチ、ミスマッチを楽しむものだと思うので。
最近ではすっかり標準のカメラアプリよりも、こっちで撮影することが増えてきました。編集部内の写真なんかは、ほぼすべてこれです。バカな仲間がそろっている環境では、ほんとに使えますから、これ。




◀おしょうさん@編集長がもらってきたガメラ。生まれる前の記憶があるそうです。ガメラって、どこで生まれるんだろう……死に場所は知ってるんですが。



**恥ずかしながら、AppBankさんのポ**ッドキャスト、AppBank Podcastに出演させていただきました。しかも、前後編の2回に分けて。紹介してくれたAppBankさんの記事タイトルは、こんな感じです。「号外: 伝説の狩られ道氏（電撃ゲームス）とポケットベガスについて語り合う！（前半)」。「号外:【後半】伝説の狩られ道さんと激論！電撃ゲームスと、AppBankと、メディア論」。伝説の……ってw　しかも、前半が50分、後半が58分という大長編！　大変申し訳ございませんでした < @kazuend君　内容は、前半が

## 対戦できるのはソリティアだけではない！ 3種類のミニゲームも！



『ポケットベガス』には、メインのソリティアだけでなく、3つのミニゲームも収録されています。対戦に疲れたらこちらをどうぞ！　……というものではさっぱりなく、これはこれで熱いものだらけです。宇宙カジノでは、一時も気をぬくことはできません。ちょっとわかりにくいかもですが、プレイするにはメイン画面で四角い「ソリティア」と書かれたアイコンをタップすればOKです。ミニゲームを選ぶことができるようになります。ちなみにプレイは対戦専用で、ゲームの種類を選ぶことはできません。

## タップタップロケット Tap Tap Rocket



プレイヤーアイコンをロケットに見立てて、画面をタップすることで加速させて高く打ち上げるゲーム。ただし、あまりタップしすぎると爆発してしまうというオンボロロケットなので困ります。およその感覚ですが、一回タップしてすーっと上がっていき、その勢いが途切れてちょっと下がったところでタップ！　これをうまくくり返していけば、爆発することなく上がっていけます……たぶん。

**CHECK POINT!**



そんな卑怯な！　と思われるかもしれませんが、スタート直後はあえて動かないというのも立派な作戦です。場合によっては他の3人が自滅してくれて勝利ということだって、十分あり得ます。

## オンリーワン The Only One



プレイタイムは3秒。本体をタテかヨコに傾けて、3秒経った時に誰とも向きがかぶっていないプレイヤーが勝ちです。タテ2人とヨコ2人のように、同じ向きのプレイヤーがいた場合は引き分けとなり、決着がつくまで対戦がくり返されます。あわてて激しく本体を傾けるのは、実は得策ではありません。落ち着いて相手の出方を見極めてから、びしっびしっと傾ける方が勝率は上がる気がします。

**CHECK POINT!**



これもスタート直後は動かないというのが、実は卑怯だったりしますが安全な作戦だったりします。運がよければ一回も傾けずに勝ててしまうことだってあります。とはいえ、必勝法は……ないですね、これね。

## ウォッチ・ウォッチ Touch at ...



ミニゲームの定番、ストップウォッチです。指定された時間の、最も近くで止められた（画面をタップすれば計時が止まります）プレイヤーの勝利です（時間に達していなくてもオーバーしていても、最も近いプレイヤーの勝ちです）。ポイントは2秒手前まではストップウォッチが表示されてから消えること。ここでペースをつかんでおけば、意外なくらい近いタイムで止められます。

**CHECK POINT!**



ストップウォッチを止めるだけですからチェックポイントもなにもないのですが、気をつけたいのは指。不用意に画面に触れてしまうことがあるんですよね。指は、画面から十分離してプレイしましょう。

## AppBank



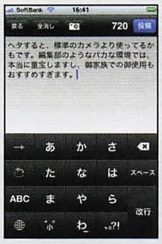
■ AppBank
■ 無料
©AppBank

3000を超えるAppBankの記事を閲覧し、アプリを選ぶことを主とする。iPhone初心者には絶対おすすめの1本。

### クチコミ機能を追加し、さらにアプリが選びやすく！

最新のアップデートで、『AppBank』アプリにクチコミ機能が追加されました。これは単純に記事にコメントをつけるというものではなく、記事にヒモづきながらですが（記事になったタイトルにしかクチコミ投稿はできません）、自分の意見をしっかり書き込むことができるというものになっています。単純、アプリ選びの精度が、ますます上がった感じです。

まずは『AppBank』アプリについて簡単に。このアプリの主な機能は、AppBankに掲載されている膨大な記事をiPhoneで手軽にチェックできるというものです。ジャンル分け等もしっかりしていますし検索もできますから、ぶっちゃけ、AppStoreの代わりにもなるくらい便利に使えます。また、各記事にはAppStoreへのリンクも用意されていますから、iPhone上で記事を読んで、そのままアプリを購入することもできます。アップルストア銀座でのiPhone初心者セミナーでもおすすめアプリとして推薦されているくらい便利です。
その『AppBank』アプリに、楽しくて、さらに役立つクチコミ投稿機能が追加されました。まず第一のポイントとしては、自分の評価を書き込むことができるということが挙げられます。800文字近く書き込むことができるので、言いたいことはたいてい書き切れるでしょう。また、写真を投稿することもできますので、「こういうこと！」というのもストレートに表現できます（ちなみに投稿はiPhone／iPod touchからのみ可能です。MacやPCからは閲覧しかできません）。
さらにおもしろいのは、誰かが投稿したクチコミをチェックすることができることです。これがおもしろい。タイトルごとにチェックできるのは当然として、例えば、あるアプリの誰かのクチコミを読んで「この人とは近いかも」と感じたら、その人が投稿したクチコミの一覧をチェックすることもできます。クチコミ機能が一番ありがたいのはゲームアプリについてです。ゲームの好みは、人によってかなり異なりますからね。ゲーム選びには、この機能はそうとう使えます。
そして、このクチコミ機能最大のポイントは、AppSoreのレビューよりも使えるということです。AppSoreのレビューは誰でも何度でも書き込むことができます。また、匿名性があるので、無責任な書き込みも可能です。正直、参考にならないことも多いです。一方、『AppBank』アプリのクチコミはツイッターアカウントとヒモづいているので、属人性が高いため、あまり無責任なことは書き込まれません。また、同じアカウントから同じ記事へのクチコミは1つだけなので、荒らしの可能性も極めて低いわけです。ユーザーにとっては、10万以上のタイトルはあってもレビューの精度が低すぎてアプリ選びに困るAppStoreよりも、数千タイトルでもリアルな声が集まっている『AppBank』アプリの方が、はるかに使えるのではないか？　そう思ってしまいますね、はい。



**クチコミを投稿してみます。**

クチコミの投稿は簡単ですが、長文を入力しようとすると時間がかかります。僕は今、日本語入力ではフリック操作を練習しているところです。



**誰かのクチコミを読んでみます。**

僕が好きなのは、誰かのクチコミをたどってみることです。自分がプレイしていない、使っていない良作アプリを発見できる可能性も高いです。



**ハッシュタグは#kckmです。**

クチコミしたことは、ツイッターでもつぶやけます。このハッシュタグを検索ワードとして登録しておいて、ふとした時間にチェックもできます。

## HOMERUN BATTLE 3D



■Com2uS
■価格：無料

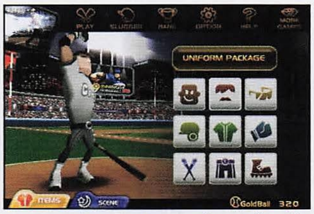
©2009 Com2uS

ホームラン競争に特化したアクションゲーム。傾きセンサーでバットを操作し、タップしてボールを打つ。オンライン対戦が秀逸すぎます。

### このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ②

### オンライン対戦がとにかく手軽！ 本当によくできてます！

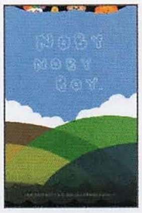
ホームラン競争に特化した野球アクションゲーム。傾きセンサーで狙いを定めて、タイミングよくタップして打つ。やること自体はシンプルです（決して簡単……ではありませんが、ホームランを打つことは）。
このゲーム最大の特徴は、手軽で、そして楽しすぎるオンライン対戦です。オンライン対戦は、メインメニューのMATCHを選ぶだけでスタートします。画面の右上に相手のプレイの模様が（ほぼ）リアルタイムで表示されます。はじめて見た時は、本当に驚きました。楽しいだけでなく、この技術力、演出はスゴイの一言です（Com2uSは、他のタイトルでも独特のオンライン系技術を発揮しています）。
ちなみにオンライン対戦の勝負はホームランの本数ではなくポイントで決まります。ホームランを連続して打つのが最も多くポイントをゲットする方法ですが、ヒット性の当たりでもポイントは入ります。あわてず、あきらめずに、確実に真芯でボールを捉えるように打ち続けていけば、思わぬ逆転勝ち！　が収められることもあります（実話）。



▲プレイ中に手に入れたゴールデンボールでアイテムを購入し、キャラクターをカスタマイズすることもできます。がんがんパワーアップを進めましょう。

**『ポケットベガス』について、後半は…**

…かなりこそばゆいですが、メディア論です。そんな内容になっているかどうか、かなり不安な気持ちはありますが、御興味を持たれましたら、チェックしてみてください。あ、僕が出ている回以外は、すべて要チェックです。パーソナリティを務める『白いAppBank』「AppBankの良心」こと@kazuend君の人柄を反映してか、みなさん、かなり真剣に議論されています。たとえ収録場所が居酒屋であろうともw　いやしかし、舞台裏を話してしまうと、この日、ポッドキャストの収録




## のびのびBOY

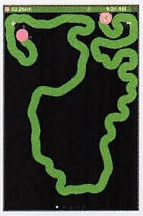
■ バンダイナムコゲームス
■ 価格：230円



AppStoreでのカテゴリーは「仕事効率化」。時計やメール機能、ブラウザ機能等、ひと通りのビジネス機能は備えている。

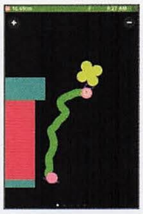
iPhoneの機能をすべて使う！　これをコンセプトに、ビジネスマンをターゲットとして開発された仕事効率化アプリ、『のびのびBOY』。確かに使ってみると手放せない一本になってきます（実際、僕は1枚目のHOME画面に入れています）。今回はまず1つ1つのボタンに割り振られた機能を追っていき、その多彩さを解説していきたい。どれもこれも多忙なビジネスマンには必要な機能なので、新卒社員のみなさんも、真新しいスーツのポケットの真新しいiPhoneにインストールして、ぜひ、活用していただきたいです。お守りにもなりますたぶん。

### ①BOYをのばす！ 基本中の基本



このボタンを押すと、BOYが画面内でぐんぐんのびていきます。元気です。毎朝、一回はぐんぐんのばしたいものです。画面は手狭ですが、90cm強くらいまで、のばせます。

### ②BOYがひしっと！ しっかりつかまります



このボタンを押すと、BOYは手近のなにかにひしっとつかまります。その姿は、まるで母に抱きつく赤ん坊のように愛らしいです。いろんなおもちゃを与えてあげましょう。

### ③BOYがばらばらに！ でも大丈夫ですから



BOYがぶっちんぶっちんとぶち切れていきます……あまり痛そうに見えないのは不思議ですね。もちろん心配する必要はありません。すぐ元通りになりますから。

### ④BOYがしゅっと！ また1本に戻るわけです



ばらばらにしてしまったBOYも、このボタンを押せばしゅっと1本に戻ります。この戻るところが案外気持ちよくって、ムダに何度もぶっちん→しゅっをくり返してしまいます。

### ⑤BOYがしっかり！ お尻からしがみつきます



BOYが、手近な物体にお尻からしがみつきます。真正面から正攻法で攻めるばかりでは、ビジネスマンではありません。たまにはこうやって意表を突くプランが必要なのでしょう。

### ⑥BOYがすっかり！ 元通りでございます



初心忘れるべからず。これもまたビジネスシーンで生きる大切な言葉です。このボタンで、ぐんぐんのばしたBOYも、すっかり元通りです。成功体験にしがみついてはいけません。

### ⑦BOYにおもちゃを！ 遊びから生まれるものも



さすがは遊びをクリエイトし続けてきた名門と、おもちゃ産業の王者です。このボタンでおもちゃを与えた時のBOYの喜びようといったらありません。時に遊びも重要ですね。

### ⑧ん？　これは！ 一瞬を切り取ります




BOYの様子を見ていると突然！　新たなビジネスのアイディアが閃いたりします。でも、メモ帳がない！　そんな時は撮影です。BOYのおもちゃに画像を貼って、連想記憶です。

### ⑨戦士にもひとときの休息が必要



ビジネスシーンを戦い続ける戦士にも、ひとときの休息は必要です。そんな時は、すばらしい音楽とBOYと過ごしましょう……右の写真のBOY、微妙な位置にいますね。

### ⑩1分1秒を争う！ BOY、今何時？



たとえ〆切は守れなくても時間は守りましょう（一体全体、なにいってんだ？＜俺）。このボタンで時計も表示されます。BOYもモアイも、あなたのビジネスを応援してくれます。

## のばしてます！ BOY！ そりゃもうなんで？ ってくらいw

すいません、ただ単純に書いてもあれかなと思うに任せて、ちょっと（かなり？）おかしな文章で機能紹介をさせていただきました『のびのびBOY』ですが、僕が最も気に入って使っているのが、GPSを使ってBOYをのばす機能です。先日、福井出張があったのですが、まぁ！まぁ！　のびましたね、はい。
この機能のちょっと不便なところでもあり、おもしろくもあるところが、たとえば東京から福井まで移動したとすると、まず東京駅でGPS情報をゲットしますね。で、そのまま一回もGPS情報をゲットせずに福井に着いて、そこでGPS情報をゲットすると東京からまっすぐ！　本州中央の山岳地帯を横断する感じで、直線で福井までびよ〜んとBOYがのびてしまうんです。実際には新幹線〜在来特急を乗り継いで、太平洋側からぐるっと回り込んでいたとしてもです。なので、正しくのばすにはタイミングを見てGPS情報をゲットする必要があります。めんどくさいと思われるかもしれませんが、これがおもしろいんですよ、移動の途中でやってみると。「お、浜名湖ってこんなかたちなんだ」「うわ、このままじゃBOYが琵琶湖に突っ込んじゃうじゃん！」とか、衛星写真で見ることもできますから、ぜひ、長距離移動の際には細かくチェックされることをおすすめします。
しっかし……。なんで僕は、こんなにもBOYをのばすことに執着しているのでしょう。自分でも不思議なくらいなので、一回、思いっきりのばしてみようと考えまして、スケジュールをやりくりして約1日空けて、都内をぐるぐる回ってみました、蕎麦食べながら。なんで蕎麦なんだ？　というのは、すばらしい仕事の成果である蕎麦のようにBOYにのびてほしいという願いを込めて、です。ぶっちゃけ、こじつけにしかなっていませんが、長いものといえば蕎麦だというのはまちがいのないところです。なので、ツイッター上でお知らせいただいた都内の名店でもりそばをいただきながら、BOYをのばしていきました（くわしくはブログで御確認ください）。神田、秋葉原、麻布十番、新橋……どれもおいしくいただけましたが、やっぱり老舗は違いますね。神田のお店は午前11時に入ったのですが、もうルービーな感じのおっちゃんがいました。僕はまだ10代ですが、一日も早く、あぁいう大人になりたいものです（真っ赤すぎるウソ）。
ちなみにこの日丸1日と翌日の午前中までで、およそ70km、BOYをのばしました。ただ、GIRLにハートを食べさせる時に1/3くらいしかうまくいかなかったので……実際には20数kmしか伝えられなかったのですが（あんなに蕎麦を食べて食べて、満腹感は拷問に近づいていたのに……）、いやぁ、インパクトありましたね、福井出張の方は。新幹線で名古屋まで出て、在来特急に乗り換えて、片道だけでBOYを471kmものばし、

## 2012 ZOMBIES VS ALIENS



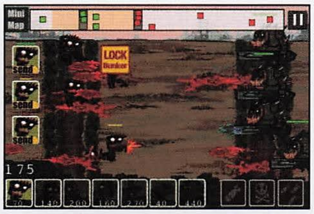
■ Infinity Corp
■ 価格：230円

ゾンビとエイリアンが戦う進軍系ゲーム。とにかくグラフィックのインパクトが強烈だが、遊んでみるとけっこう意地になるゲーム性が魅力。

### このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ③

### 塹壕のON／OFFが勝敗のカギ！ とにかく攻める！ 引くことはない！

このゲームでは、一定のペースで溜まっていくマナを使ってユニットを戦場に投入できます。ユニットにはいろんな種類がありますが、強いものほど多くのマナを必要とします（投入に時間がかかります）。投入されたユニットはひたすらに前進します。前進するか、攻撃するか、さもなくば、殺されるかです。要は、どんどんユニットを投入して敵軍を押して押して、ステージ右端にいる敵の大ユニットを倒せば勝ちというわけです。
それが進軍ゲーム（僕が勝手に名づけたジャンル名）の基本なのですが、このゲームの場合、ポイントは塹壕です。ステージにはいくつかの塹壕が掘られていて、塹壕に入ったユニットは敵の攻撃が当たりにくくなるのです。つまり、多くの自軍ユニットを塹壕に入れて支援的な攻撃力を稼いで、他のユニットを前に進め、いざという時は塹壕を飛び出させて一気に攻め込む。これを何度かくり返してステージクリアをめざすわけです。
それにしても海外の方って、ほんとゾンビとエイリアン大好きですよねw




▲膠着状態に陥った戦場。お互い塹壕から出られず、にらみ合いです。こうなると、ほんとにちょっとした進撃のタイミングが見落とせなくなるんですよねぇ。



**をすると聞いたのは、約1時間前でした。**

いつものように鎌倉の事務所におじゃまして、事務所には上がりもせずにそのままみなさんとお昼に向かったのですが（超絶お肉がほぐれるチキンカレー。鎌倉クオリティ最高！　大盛りにすればよかった！　鎌倉の大盛りを警戒しすぎました）、その道中、@appbank君と@kazuend君が背後で「今日、録るんでしょ？　マイク持ってきた？」「え？　お店で録るんですか？　事務所戻ってからにしましょうよ」とか、会話してまして。まさかとは思ったのですが確かめたところ、ポッ

### ⑪マナーを守ってメール送信



メール送信はできてあたりまえです。問題はマナーです。くだらない用件でメールするくらいなら、さくっとBOYの写真を送りましょう。できる男はいろいろ違うべきです。

### ⑮たまには気分転換も必要



苛烈なビジネスライフを送るビジネスマンにも、気分転換は必要です。でも、どこにも行けない……。そんな時はBOYの背景を変えてみましょう。ヒーリング効果もあります。

### ⑲これがグローバルでスタンダード



世界標準。グローバルスタンダードな仕事効率化アプリである『のびのびBOY』ですから、世界標準のSNS、Facebookに対応しています。約3億人とつながるわけです。

### ⑫GPSとも連動！位置取りは大事



このボタンを押すと、GPS情報をゲットして、BOYの現在位置がマップ上に表示できます。はじめての土地では絶対に重宝する機能ですし、BOYも飛躍的にのばせます。

### ⑯現実を直視する姿勢が肝心です



信じたくない、目を背けたくなるような厳しい現実も、直視しなければなりません。そんな時もBOYといっしょなら大丈夫！　いわゆるAR機能っぽいものも用意されています。

### ⑳南アフリカのビジネスパートナー



全世界のビジネスマンが、思いをひとつにしてGIRLにLOVEという長さを伝えます。南アフリカのクリント、今日もきっとキリンのようにのばしてます。お互いがんばりましょう！

### ⑬福井のお城は駅の近くに



そんな情報も『のびのびBOY』を使えば、ばっちりです。このボタンで表示されるのは、Googleさんの衛星写真です。福井での商談は、このつかみでOKでしょう！（ほんとに？）

### ⑰BOYをのばしてGIRLものばす



ビジネスマンがBOYをのばす目的は、宇宙にいるGIRLをのばすためです。とあらためて書くと目的を見失いそうになりますが、このボタンでGIRLのなうをチェックです。

### ㉑検索検索！　世界のすべてをBOYと



「くわしくはのびのびBOYで！　検索ぽちっ！」な感じです。当然ですよね、今どきの仕事効率化アプリですから。ブラウザ機能もしっかり内蔵されています。

### ⑭名刺を切らした相手の名前はメモ



ビジネスマンにとって名刺は必要不可欠なのですが、たまに切らしている人もいたりします。そんな人の名前はその場でメモです。BOYをのばせば読みやすいです（断言）。

### ⑱愛ですよ、愛、すべては愛



なぜBOYをのばすのかといえば、それはLOVEのためです。ハートのLOVEをタップしてタップしまくって、GIRLに伝えていくのです。不撓不屈。あきらめてはいけません。

### ㉒お問い合わせはこちらまで！



というわけで、すいません、電波な御紹介を書かせていただきました。本当に申し訳ございません。正しくはこちらのアドレスで御確認ください。よろしくお願いいたします。

GIRLにも263km以上、伝えることができました。これはすごい。もちろんFacebookとも連動させていますから、ワールドマップでチェックしてみたのですが、福井市周辺エリアからは最も長く長さを伝えた人になれました、無事。制覇です。福井市のみなさまからすればいい迷惑かもしれませんが、てっぺん、とらせていただきました。ありがとうございます。朝食にいただいた小鯛の笹漬けも本当においしかったです。『のびのびBOY』とはまったく関係ございませんが、あわせまして、ありがとうございました < 福井

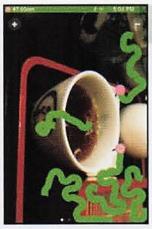
ちなみに福井の帰路からは原稿執筆時点のただいま現在まで、GPS情報をリセットせずに記録を取り続けています。先ほどチェックしてみたところ、やはり460kmほどに達していました。これだけの長さをいつGIRLに伝えるか……これはまたなにか企画を立てなければいけないのではないか（だから誰にも頼まれてないじゃん！ < 俺）……今からその時が楽しみでなりません。



## 神田の名店！

### これが蕎麦という食べ物だと、41年間思ってきました

感動しました。蕎麦もつけだれも、とても普通です。これが蕎麦という食べ物だと、41年間思い続けてきて、そしてはじめて食べた蕎麦でした。たぶん通うと思います。



## 麻布十番の名店！

### これがそば湯という飲み物だと、41年間思ってきました

こちらも感動しました。そば湯です。このそば湯はハンパないです。まだまだ駆け出しの蕎麦食いなので、なんと表現していいのかわかりませんが、絶品です。でもちょっとだけお高い……。



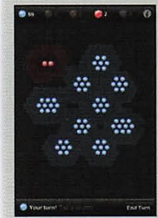
## 日本地図でもはっきりわかるくらい

東京から福井まで、ばっちりBOYをのばしました。楽しかったですねぇ、わりとこまめにGPS情報をゲットするようにしていたので、駿河湾の地形を勉強できたり、BOYが琵琶湖に突っ込んじゃうような写真が撮れたり、日本地図レベルでわかるくらいのびてくれたり……。出張はわりと多めにしているので、これからも楽しみです。

## このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ④

### 有料版もあるんですが、無料版で全然長く遊べてしまいます

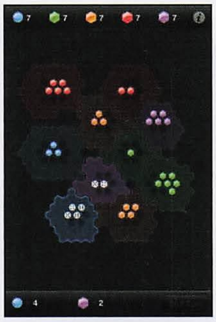
**STRATEGERY LITE**



■Affogato LLC
■価格：無料
2009 Affogato LLC

ダイスを使った陣取りゲーム。一言では説明できない深いルールがあるが、要はダイスの目の合計で勝負が決まるというシンプルなゲーム性にハマってしまう。

一言でいえば、陣取りゲームです。最終的にステージすべて、自軍の色に制圧してしまえばいいわけです。戦う武器はダイスです。攻守問わずダイスの目の多い方が勝ちで、攻め込んで勝てば、その陣地が自軍のものになります。と書いてしまうと、めちゃくちゃ簡単に聞こえると思いますが、この基本の上に複雑かつ深いルールが乗っかってきて、このゲームの魅力となっています。言葉で説明しようとするとムダに長くなるのですが、ポイントは2つです。1つ目は、攻め込んで勝った場合、自軍が元いた陣地に残るダイスは1つであること。つまり、攻め込んで勝ったと同時にピンチが生まれるわけです。2つ目は、ターンエンド時に補充されるダイスの数は、つながって保持している陣地の数であることです。3つの陣地のうち、1つが離れていると補充数は2になり、すべてつながっていれば3になります。要は、いかに連続した陣地を制圧し、ダイス1つになってしまう陣地の奪還を果たすか。これがキモなるわけですって、わかりにくいなぁ……。



◀敵の思考にも個性があって楽しいです。がんがん攻めてくる敵もいれば、じっくり守りつつじわじわくる敵もいます。決して難しいゲームではないので、ぜひ。

**ドキャスト録りますよとw　え？　いや、**俺、聞いてないし……。「ダメですか？　いいっしょ！」。@appbank君にそう言われると断れない。彼がそういう時には、なんか断れない勢いを感じますw　幸い、会議を一個と……なんだっけかな？　まぁ、覚えてもいないようなスケジュールを一個飛ばせばいいかな？　という感じだったので、やらさせていただくことにしました。途中休憩を挟んで3時間くらい？　かな？　長く話しすぎましたよねorz　すいませんでした。@kazuend君、編集、大変そうだったもんなぁ。てな感じ







ついにiPhone／iPod touchにもこの日がきた!!

# FF・FFII同時リリース!!

## リリースと同時にランキングの1位・2位を独占！　やはり破格の国民的RPG!!

## FINAL FANTASY　ストーリーチャート

**1 コーネリア王からの依頼**（コーネリア城・町）
城で王様と会話したあと、王女セーラをさらったガーランドの討伐に向かう。その前に、町で情報収集と買い物をすませてから出発。

**2 王女セーラの救出**（カオス神殿）
コーネリア城から北西に進み、カオス神殿に到着。中央の部屋にいるガーランドを倒したあと、王女セーラに話しかけるとコーネリア城にワープする。

**3 北の橋が完成**（コーネリア城・町）
城に戻ると、王様の指示で兵士たちが北の橋の修復作業を行う。その後、王女セーラから「リュート」をもらい、完成した橋を渡るとオープニングが始まる。

**4 魔法使いマトーヤの探し物**（マトーヤの洞窟）
北の橋からさらに北上して、マトーヤの洞窟に入る。魔法使いマトーヤから「すいしょうのめ」が盗まれたことを聞く。

**5 海賊の船を入手**（港町プラボカ）
コーネリア城から東に進み、港町プラボカに到着。町は海賊に襲われて人々が姿を隠しているが、海賊ビッケの一味（海賊×9）と戦うと姿を現す。戦闘後、ビッケから船をもらう（船は港に出現）。

**6 眠ったままのエルフの王子**（エルフの城・町）
港町プラボカから船で陸沿いに南下し、エルフの城へ向かう。ダークエルフ・アストスの呪いによって眠り続けている王子と会ったあと、町で西の城についての情報を集める。

**7 気のいいドワーフに会う**（ドワーフの洞窟）
エルフの城から船で北西に進み、ドワーフの洞窟に入る。ドワーフたちから「すいしょうのめ」はアストスが盗んだことや、運河を開通するには「ニトロのかやく」が必要なことを聞く。

**8 たった1人で城に住む王様**（西の城）
エルフの城から徒歩で北西に進むと見える西の城に到着。アストスに荒らされたという城内にたった1人だけ残された王様の頼みを聞いて、「クラウン」を探しに沼の洞窟へと向かう。

**9 クラウンを求めて**（沼の洞窟）
西の城から徒歩で南下して沼の洞窟に潜入。地下3階の部屋にある宝箱から「クラウン」を入手する。

**10 王様の正体はアストス**（西の城）
「クラウン」を持って西の城に戻ると、王様がアストスに変身して襲い掛かってくる。戦闘後、「すいしょうのめ」を入手。

**11 マトーヤに探し物を届ける**（マトーヤの洞窟）
魔法使いマトーヤに「すいしょうのめ」を届けると、そのお礼に「めざめのくすり」をくれる。

**12 エルフの王子、目覚める**（エルフの城・町）
エルフの王子に「めざめのくすり」を使って眠りの呪いを解いてあげると、お礼に「しんぴのかぎ」をくれる。

**13 宝物庫の扉を開ける**（コーネリア城・町）
城の1階にある宝物庫の扉を「しんぴのかぎ」で開け、「ニトロのかやく」を入手する。

**14 運河の完成**（ドワーフの洞窟）
ネリクじいさんに「ニトロのかやく」を渡して運河を切り開いてもらう。その後、開通した運河を船で渡り、大地が腐り始めているという西の大陸へと向かう。

**15 バンパイアに荒らされた町**（メルモンドの町）
町の人から南の半島にあるアースの洞窟と、そこに住むバンパイアの情報、物知りサーダじいさんや巨人が住む洞窟の情報を聞く。

**16 バンパイア退治**（アースの洞窟）
アースの洞窟に入り、地下3階にいるバンパイアと戦う。戦闘後、バンパイアがいた部屋の宝箱から「スタールビー」を入手。

**17 宝石好きの巨人**（巨人の洞窟）
メルモンドの町から徒歩で西に進み、巨人の洞窟に入る。洞窟の通路をふさいでいる巨人に「スタールビー」を渡すと、その場から去っていく。その後、奥の階段から地上へ出る。

**18 物知りじいさんの贈り物**（賢者の洞窟）
賢者の洞窟に住むサーダじいさんから「つちのつえ」をもらう。

**19 土のカオス・リッチと対決**（アースの洞窟）
バンパイアの部屋の裏にある石版の前で「つちのつえ」を使うと、さらに奥へ進めるようになる。地下5階にいるリッチを倒し、土のクリスタルの輝きを取り戻す。

**20 三日月湖に囲まれた町**（クレセントレイクの町）
メルモンドの町から船で南西に進むと到着。広場にいる12人の預言者と話してカヌーをもらう。
（メルモンドの町から船で南下し、アースの洞窟が見えたところで西へ。その後、西へまっすぐ向かうとクレセントレイクの港が見える。）

**21 火のカオス・マリリスと対決**（グルグ火山）
クレセントレイクの町からカヌーで北西に進むと到着。地下5階にいるマリリスを倒し、火のクリスタルに輝きを取り戻す。
（迷路のような入り組んだ水路。グルグ火山は写真の位置から北に行ったあと、西に回り込んだ場所にある。）

**22 飛空船を動かす浮遊石を求めて**（氷の洞窟）
クレセントレイクの町で「ふゆうせき」の情報を得たあと氷の洞窟へ。落とし穴を使って地下2階の「ふゆうせき」を入手。
（クレセントレイクの港から船で北上し、写真の位置でカヌーに乗り換えてから西に進むと氷の洞窟がある。）

**23 浮上する飛空船**（リュカーン砂漠）
船とカヌーを乗り継いでクレセントレイクの町の南にある砂漠へ。砂漠で「ふゆうせき」を使うと地底から飛空船が出現。これに乗り北の大陸へ。
（港から船で南下し、川が見えたら一瞬だけカヌーに乗り換えると砂漠に到着だ。）

**24 飛空船で北の大陸へ**（オンラクの町）
町の波止場にはタルで作った潜水艦があるが、呼吸ができないため使えない。町の人から試練の城や海底神殿についての情報を聞く。

**25 バハムートに会う**（ドラゴンの洞窟）
オンラクの町の近海に浮かぶ5つの小島の1つにドラゴンの王・バハムートがいる。バハムートと会話したあと、試練の城にあるという勇気の証を取りに向かう。

**26 勇気の証の正体はヘンなもの**（試練の城）
ドラゴンの洞窟から飛空船で北東に進むと到着。城内のワープゾーンを利用して3階の奥にある宝箱から「ねずみのしっぽ」を入手。
（試練の城の近くには飛空船が着陸できる場所がない。西の半島に飛空船を着陸させ、そこから歩いていこう。）

**27 パーティのクラスチェンジ**（ドラゴンの洞窟）
バハムートに勇気の証である「ねずみのしっぽ」を見せるとパーティに称号を授けてくれる（バハムートが見守るなかで、4人のメンバーがクラスチェンジを行う）。

**そして、光の戦士はガイアの町へ…**



### Cluck It!



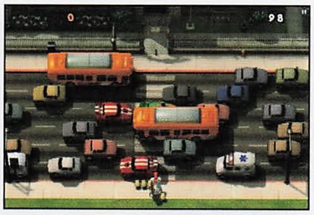
■Curious Bear Productions Pty Ltd
■価格：115円

©2009 Curious Bear Productions Pty Ltd

画面をタップして、ニワトリに右から左から車が走ってくる道路を渡らせる、タイミングタップゲーム。それだけなのに、つい夢中になる！

### このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ⑤ 昔なつかしいゲーム性ながらハマるものはハマるんです

これ、ありましたよね？　昔。どうしても思い出せないのですが、いわゆる『フロッガー』的なゲームです。画面を一回タップするとニワトリは1車線前に出ます。タイミングよく出なければ、もちろん車にひかれてしまうというわけでして、なんとか車を避けながら道路を渡り、制限時間内にヒヨコたちを学校に連れていかなければなりません。
あぁ、おもしろい！　こう書いているだけでまたプレイしたくなる。
ゲーム性としては、うまく車と車の間に入り込むタイミングを計るということに尽きるのですが、これがそうそう簡単ではないわけです。車線によって車の速度が違ったりするので、左右、あまり極端なところで渡ろうとすると、ステージの端に追いつめられてしまい、そのまま……ということもあります。なるべくステージ中央で渡るようにしなければなりません。コツとしては、車の前に出るのではなく、後ろに回り込むように渡っていくこと。それを意識するだけで、かなりクリアの確率が上がるはずです。



▲グラフィックのかわいさも、このゲームの大きな魅力です。ぱっと見ると、このステージなど、どうにも渡れそうにないですがw　大丈夫です。渡れます。



**でもあったのですが、びっくりしたのは配**信後です。さすがAppBankさんという話ではあるのですが、一体全体、どれくらいの方が聞いてくださったのでしょう？　ツイッターのフォロワー数ががんがん増えてみたり、いろんなコメントいただいたり（恐縮でした < 宮川さん）。京都にお住まいのある女性は「前半だけで6回聞きました」って……すなわちそれだけで300分であり5時間です。恐縮するやら申し訳ないやら、なんと返していいものやら。ちなみに全然関係ないのですが、僕、10年くらい前にラジオ番組に出てい

## 意外? はじめての『FF』『FFII』なのかも

iPhoneで『FF』が遊べる！　そんな日が来る前に、iPhone連載やっといてよかったw　というのはともかく、個人的にプレイを開始して驚いたのはグラフィック……といいますか、iPhoneの画面って、やっぱりいいですね。以前、スクウェア・エニックスの安藤さんが「ぱっきり出るんで、iPhoneの画面ってデザイナーには評判いいです」とおっしゃってましたが、まさにそんな感じです。また、ツイッターで見ていると意外と「はじめてプレイします」という方が多いことにもびっくり。世代……なのかな？　とはいえ、そういうことであればというわけで、今回は『FF』『FFII』のチャートを掲載させていただきました。iPhoneでゲームやってると、ネットで攻略を見るのがめんどうだったりすることもあるじゃないですか、体勢的に。そういう時には、雑誌誌面がいいと思います（自画自賛）。




◀たまにはいいかなと思い、主人公の名前を変えてみました。せっかくのグラフィックが……。たぶんプレイし直すんじゃないかと思います。



## FINAL FANTASY II　ストーリーチャート

1 **反乱軍に助けられる**（アルテアの町）
オープニング。黒騎士との戦いに敗北後、アルテアの町にいるヒルダ王女に助けられ、レオンハルトだけがいないことがわかる。反乱軍に志願するが断られ、合言葉の「のばら」を教えてもらう。

2 **レオンハルトを捜しに旅立つ**（ガテアの村）
アルテアの北にあるガテアの村に行き、情報収集。

3 **敵の領土となったフィンの町に潜入**（フィンの町）
ガテアの村から北にあるフィンの町に入る。町の左隅にあるパブのマスターに合言葉の「のばら」を使い、秘密の通路を教えてもらう。隠し通路を進み、奥にいるスコット王子から「リング」を受け取ると、Xボタン+セレクトボタンでワールドマップが表示されるようになる。会話終了後、スコットが死亡。

4 **反乱軍に参加する**（アルテアの町）
「リング」を持って王女に会い、反乱軍への参加を認めてもらう。王女から「ミスリル」を探しに行くよう頼まれる。ミンウがパーティに加わる。

5 **ミスリルを求めて**（パルムの町～ポフトの町）
アルテアの北東にあるパルムの町へ行き、定期船を使ってポフトの町に移動する。ポフトには飛行船を持つシドがいる。

6 **雪に囲まれた町へ**（サラマンドの町）
ポフトの北にあるサラマンドの町に行き、ヨーゼフに「ミスリル」について聞く。ヨーゼフから、セミテの滝へ行って人々を助けるように言われる。

7 **人々を助けミスリルを入手**（セミテの滝）
サラマンドの南西にあるセミテの滝へ行き、人々を救出。サージェントを倒して「ミスリル」を入手する。その後サラマンドへ戻りヨーゼフに会うと、今後は協力してくれると言う。

8 **大戦艦破壊指令**（アルテアの町）
アルテアに戻り、王女に「ミスリル」を見せる。武器屋のトブールに「ミスリル」を渡すとミスリル製の武器、防具が購入可能になる。再度王女に会うと、大戦艦破壊の命を受けることになる。

9 **バフスクで大戦艦を目指す**（バフスクの町）
ポフトの町の東にあるバフスクの町へ行き、町の左下にいる帝国軍の兵士（反乱軍のスパイ）に「大戦艦」について聞くと、洞窟に通じる隠し通路を教えてもらえる。

10 **大戦艦完成**（バフスクの洞窟）
町の左下にある階段からバフスクの洞窟へ入る。洞窟の奥でダークナイトに会い、大戦艦が完成したと告げられる。その後、洞窟奥の小部屋で「つうこうしょう」を入手してから脱出。

11 **大戦艦の動力**（ポフトの町）
シドからの大戦艦の動力が「たいようのほのお」だと聞かされる。

12 **めがみのベルを取りに向かう**（アルテアの町）
アルテオに戻り王女に会い「たいようのほのお」　について聞くと、カシュオーン城にあるとわかる。病床のフィン王から、カシュオーン城に入るには「めがみのベル」が必要だと聞く。王女に「めがみのベル」について聞くと、雪原の洞窟にあるといわれる。ミンウが王の看病のためにパーティから離脱する。

13 **ヨーゼフの助力**（サラマンドの町）
ヨーゼフに会い「めがみのベル」について聞く。ヨーゼフがパーティに参加。雪上船を取りにセミテの滝へ向かう。

14 **隠された雪上船**（セミテの滝）
B1Fで青い石がある付近の壁を調べ、雪上船を入手する。

15 **ヨーゼフの献身**（雪原の洞窟）
サラマンドの西から雪原を東へ進み、雪原の洞窟へ向かう。洞窟の奥でアダマンタイマイを倒し「めがみのベル」を入手。戻る途中にボーゲンと戦闘になる。戦闘終了後、ヨーゼフが主人公たちを大岩から守ってくれるが…。

16 **カシュオーンを目指して**（アルテアの町）
王女に事態を報告。カシュオーン城に向かうよう指示される。

17 **たいようのほのおを入手**（カシュオーン城）
ポフトの町で徒歩、またはシドの飛行船に乗りカシュオーン城へ向かう。場内でゴードンに会い、彼をパーティに加える。城内奥でレッドソウルを倒し「エギルのたいまつ」を入手する。その後1Fにある「たいようのほのお」を手に入れる。

18 **ヒルダ捕まる**（カシュオーン城～アルテアの町）
城を出ると、　王女の乗ったシドの飛行船が大戦艦に捕らえられる。カシュオーン城の南にあるチョコボの森でチョコボを発見。チョコボに乗ってアルテアに向かう。そこで大戦艦の所在を聞く。

19 **大戦艦破壊**（大戦艦内部）
アルテアの北西で停泊している大戦艦へ。「つうこうしょう」　を見せて中に入り、王女たちを救出。その後、大戦艦のエンジンルームで「たいようのほのお」を使い、大戦艦を破壊する。

20 **フィン王最後の指示**（アルテアの町）
フィン王が亡くなる。ここでゴードンがパーティから離脱。

21 **新たな仲間レイラ**（パルムの町）
入口付近にいるレイラに話しかけ、ディストに向かうための船に乗せてもらう。船上でレイラの子分と戦闘。戦闘終了後レイラがパーティに加わり、船を入手する。

22 **竜騎士の秘密**（ディスト城）
パルムから船で南へ向かい、雪原の東に位置する島にあるディスト城へ。竜騎士の家族から「ペンダント」について聞く。

23 **飛竜の復活を信じて**（ディストの洞窟）
ディスト城の北にあるディストの洞窟B2Fで竜騎士の屍（しかばね）を調べて「ペンダント」を入手。ディスト城へ戻り、飛竜と話すと「ひりゅうのたまご」を託される。再び洞窟に入り、最深部でキマイラを倒し、「ひりゅうのたまご」を命の泉に沈める。

24 **王女の正体**（アルテアの町）
アルテアの町へ戻り王女に会う。　ラミアクィーンが王女に化けていたとわかり、戦闘へ突入する。戦闘終了後レイラがパーティから離脱し、ゴードンが再びパーティに加わる。

25 **王女救出**（闘技場）
カシュオーンの南にある砂漠内の闘技場へ向かう。ベヒーモスと戦闘後、ダークナイトに牢へ入れられるが、ポールに助けられ脱出。別の牢にいる王女を助ける。ゴードンがパーティから離脱する。

26 **フィン城奪回**（キャンプ～フィン城）
ガテアの村の近くに反乱軍のキャンプができる。　キャンプ内でゴードンから指令を受け、フィン城に入る。再度レイラがパーティに加わる。王座にいるゴートスを倒し、フィン城を奪回する。

27 **新たな指令**（フィン城）
ゴードンたちからミシディアに行ったミンウに会うよう頼まれる。「アルテマのほん」や「しろいかめん」などの情報を入手。フィンの町にいるポールから「しろいかめん」のありかを聞く。

28 **しろいかめんを目指して**（フィン城地下）
ポールの情報をもとに、　王座近くの隠し通路から地下へ進む。奥で「しろいかめん」を入手。

29 **魔導師たちの町**（ミシディアの町）
フィンの南にあるミシディアの町へ。「アルテマのほん」　がある塔へ入るには「クリスタルロッド」が必要で、それを入手するには、「しろいかめん」と「くろいかめん」が必要だと知らされる。

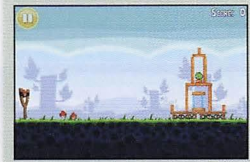
30 **くろいかめんが眠る洞窟**（南の島の洞窟）
ミシディアの南東にある南の島の洞窟に入り、ビッグホーンを倒して「くろいかめん」を入手する。

31 **クリスタルロッドを入手**（ミシディアの洞窟）
ミシディアの町にある女神像に「しろいかめん」　をかぶせてから、町の東にあるミシディアの洞窟へ向かう。道をふさいでいるドッペルゲンガーに「くろいかめん」をかぶせて先へ進み、最深部で「クリスタルロッド」を入手する。

32 **船を飲み込む魔物**（リバイアサン）
アルテアの西にあるミシディアの塔へ船で向かうが、　途中でリバイアサンに飲み込まれてしまう。レイラがパーティから離脱。リバイアサンの内部を進むと、竜騎士のリチャードに出会う。彼をパーティに加えたあと、ラウンドウォームを倒し脱出する。

**一行はミシディアの塔へ！**

## ANGRY BIRDS




©Rovio

■Clickgamer.com
■価格：115円

パチンコ（スリングショット）で鳥を飛ばして、木材や氷に守られたブタを倒すゲーム。一言でいえばそうなのですが、おもしろいんですよ、これ。

## このところ倉西が遊んでいるアプリはこれ！ ⑥　まちがいなく傑作！ ぜひチェックしてみていただきたい

これこそまさにiPhoneらしいゲームという1本です。なにをやるゲームなのかは、画面写真を見ていただければ瞬時に御理解いただけるのではないかと思います。木材や氷等の障害物で組み立てられた足場や小屋……のようなものに守られたブタを、パチンコで鳥を飛ばして退治するわけです。
鳥の軌道や動き、障害物に当たった時の反応等は、すべて擬似的な物理演算（ではないかと推測します）で制御されていて、鳥が直接ヒットする、障害物が当たる、高いところから落とす等すると、ブタを退治することができるわけです。また、打つことができる鳥の数には制限がありますので、その範囲内でブタを退治しなければいけないというところが、頭の使いどころにもなっています。
もしかすると、画面を見ただけでは「おもしろいの？　本当に？」と思われる方もいらっしゃるかもしれませんが、だまされたと思ってでもプレイしてみてください。ぶっちゃけ、このところプレイしたアクション系のゲームの中では最高の1本ですから。




▲基本的にはテクニックではなく頭を使うゲームです。なのですが、打ち出す瞬間だけは別。打ち出す角度は何度も見直すことが重要ではないかと。

**その時に聞いていたたんですね、毎週。**
録音テープと今回のポッドキャストを聞き比べてみると（実際に聞き比べてはいません。記憶です）、えっらい声が老けた！　これはいかん。思わず@kazuend君に「声、若めに編集してください」とお願いしてしまいました（無理でしたorz）。そう考えると、声優さんってすごいですねぇ。何年、何十年経っても声が変わらない。普段からトレーニングしたり、いろいろ気をつけたりされているんでしょうか？　でしょうね。プロですもんね。納得です。そうそう、収録中にはかな

iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

# 電撃スタジオルーペ

iPhone



スタジオルーペの秘密に迫る10問10答！　でも実はかなりカットしてしまって……すいません。全文は後日、ブログにて公開いたします！　お楽しみに！

iPhone／iPod touchを担当する人

狩

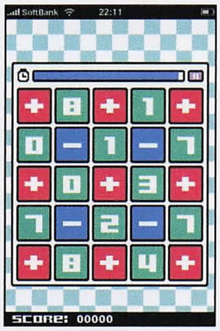
**倉西誠一@狩られ道**

スタジオルーペさんは、グラフィックのデザインがいつもいいと思います。しっかりデザインされていながら、突き放さず、親しみやすい感じもしますよね。

## 倉西が勝手に選ぶ！スタジオルーペ作品この3本！

### ①PUZZERO（パゼロ）

■価格：350円（原稿執筆時点）

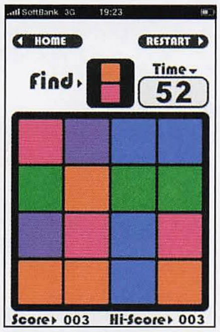



**計算脳をぎりぎりまで問われる**

答えがゼロになるように、数字と計算記号をなぞるゲーム。リクツは極めて明快なのだが、実際にプレイしてみると計算脳が追いつかず、手強い。単純な計算をより多くこなす、いわゆる『脳トレ』系がウォーミングアップなら、こちらは本番の猛ダッシュと言えるかも。

### ②カラー・ペアーズPRO

■価格：230円（原稿執筆時点）

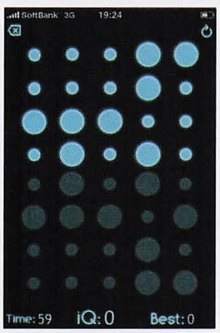



**テンポよくプレイしていきたい**

画面上部に表示される2色の組みあわせと同じ部分を探し出し、指でなぞっていくゲーム。制限時間内にどれだけの色のペアをなぞれるかを競うのだが、慣れてくればかなり速くなぞることができるようになる。攻略的なコツは、発見することよりテンポの維持かも。

### ③iQ mirror

■価格：115円（原稿執筆時点）




**最初のうちは指さし確認ででも！**

上下対象のまちがい探し。上の部分を見本とし、画面に表示される点が大きいか小さいかのまちがいを探し出す。これもまた一点に集中するよりは全体を見る目があった方が早そうだが、最初のうちは左右どちらかから追いかけて確認していくのが上達の近道だろう。

## 驚愕の真実！ iPhone／iPod touchでプログラムを覚えたってほんとですか!?　それでここまで作れてしまうものなんですか？

**①御自分のブランドについて、一言キャッチフレーズをお願いします。**

ガラクタに見えても捨てられないモノがある。

**②お好きなiPhoneアプリはなんですか？**

『Jet Car Stunts』。ゲームらしいゲーム！最初は難しいけどやっているうち自分で自分の上達ぶりを実感できるゲーム。そのへんのバランスが実に上手く出来ている。世界観もゲームならではの「オモチャ」のような感じが良いです。最初、操作に慣れる前に投げ出さずに続ければ間違いなく楽しめるはずです。

**③コンシューマゲームは遊びますか？**

昔はよく遊びました。今はゲーム機はWiiしか持っていませんが、実際あまり使っていません。最初に触れたゲーム機はファミコンです。次にスーファミ、プレステ、64、プレステ2、ゲームキューブ、Wii、といった流れで、一通り時代とともにゲームの変化を見てきましたが、個人的にはゲームキューブがゲーム機でゲームを楽しめたピークでした。

**④はじめてプログラムを組んだのはいつですか？**

実はiPhoneでアプリを作る為に初めてプログラムを覚えました。なのでむしろiPhone以外は分かりません（笑）2008年の11月にiPod Touchに初めて触れ、新しい可能性を感じたと同時に、自分でも作ってみたいという衝動が走りました。

**⑤アプリのアイディアを思いつくのは、どういった時ですか？**

必死でアイディアを練ろうとする事はよくあります。でも実際に「コレだ！」と思うようなアイディアは大体なにかまったく別の事をやっている時が多いかもしれません。逆に辛い事や嫌な事をしている時ほどアイディアを閃く事が多いです。

**⑥iPhoneアプリを開発してきて、よかったと思うことはありますか？**

一番嬉しかったのは、アメリカからきた一通のファンメール。「自分がiQ mirrorをやっているのを見て、ゲームにもiPhoneにも興味がなかった彼女が初めてやりたがり、しまいには自分専用のiPhoneを購入するまでハマってしまった」という内容のものでした。自分が作ったアプリがきっかけで、一人の人間にiPhoneを購入させてしまったなんて、責任感も感じますが、本当に嬉しかったです。

**⑦御自分がリリースしてきたアプリを1本、コアなゲームファンにおすすめするとしたら、どれでしょう？**

正直あまりコアなゲームを作っていないので難しいところですが、やり込み度の高さ、攻略性の高さ、から考えると『PUZZERO（パゼロ）』がおすすめです。一応これは計算ゲームでもあるので、計算が苦手な人は嫌うでしょうが、逆に克服するには最適のゲームだと思いますし、計算が楽しくなると思いますよ！

**⑧御自分がリリースしてきたアプリを1本、女子中学生におすすめするとしたら、どれでしょう？**

『COLOR PAIRS（カラー・ペアーズ）』です。カラフルな2色の組み合わせを画面の中から素早く見つけるという単純だけど意外と難しいゲームです。遊び方を覚えるのは1秒！　子供からお年寄りまで幅広く受け入れられるゲームだと思います。

**⑨今後の抱負をお聞かせください。**

世界で売れるゲームを作りたいです。日本でも売れていないのに上を目指し過ぎじゃないかと思われるかもしれませんが、自分の中で壁を作ったらそこが自分の限界になってしまうと思います。なので、目標は常に高く、常に世界を意識しています。2010年はもっとスタジオルーペの名前を世界に広げられるように、とにかくアプリを作り続けます！

**⑩最後に、読者に御自身のアプリをアピールしてください。**

スタジオルーペのゲームはどれもシンプルなものばかりですが、それは決して内容の浅いものばかりではなく、どのゲームも自分なりの哲学を詰め込んで作り上げた深い作品ばかりです。ゲームを面白くする要素もとことん追求しているので、人それぞれ好みはあるにしても、一つくらいは面白いと思ってもらえる作品はあると思います。特に普段ゲームをやらない人にとっては最高の「ゲーム入門」だと自信をもって言えます。これ以上ないくらいシンプルなルールを意識して作っているので、子供からお年寄りまで、多くの方々に楽しんで頂ければありがたいです。

## わたしはスタジオルーペを応援します！

**@kazuendさん**

AppBankポッドキャストのパーソナリティ。AppBankの良心と言われる好青年。

スタジオルーペのリオさんの作るアプリの多くは【単純パズルゲーム】で今までにありそうでないものを作っているという印象です。iPhoneは携帯電話なので移動中に遊ぶ事を考えるとゲームってこれでいいんだよなって、気づかされました。またリオさんは熱心な方で、アプリを出す度に、どうしたらより多くの人に遊んでもらえるかを日々研究しています。「開発者日記」というブログもとてもおもしろく読んでいます。彼の作るアプリがランキングの上位を独占することを願っています。



**りなかっと部分がありました、当然w**

「ここカットで」と、ちゃんと会話の前後に言ってしゃべってました。あのカット部分、まずいよなぁw　AppBankさん以外でお聞きになった方はお一人くらいしかいらっしゃらないと思いますが、ほんとに流出しないでほしいw　あれは流出しても、誰もうれしくないです。激しく僕が困るだけですよ……って、さらっとチェックしてみたら、AppBank Pocast、iTunesのテクノロジーカテゴリーで第2位になってるじゃないですか！　昨日チェックした時は第3位だったので、上がったって



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機！

# 電撃RucKyGAMES

RucKyGAMESの謎に迫る10問10答！　迫るだけで、とても解けない謎だらけのタイトル群。記事作りのために触り直してみて、ちょっとくらくらきました。

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

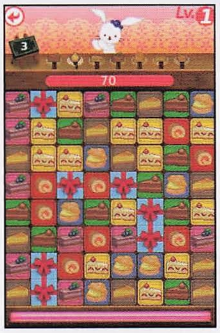
**倉西誠一@狩られ道**

ルクちゃんがかわいいということに気がついて、ますますRucKyGAMESがわからなくなった気がしますw　今度はカメラアプリを作ってほしい。

## 倉西が勝手に選ぶ！ RucKyGAMES作品この3本！

### ①ルクちゃんのケーキやさん

■価格：115円（原稿執筆時点）

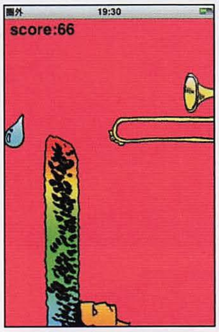


**ウサギとケーキの3マッチパズル**

いわゆる3マッチ（3つそろえて消す）パズル。ゲームとしての特徴は、消した後に上からではなく右から新たなケーキが補充されること。いわゆる落ちものとは90度異なるところが新鮮。また消える時の演出もかわいいのだが、RGタイトルだと思うと不安にもなるw

### ②リーゼント vs トロンボーン

■価格：無料（原稿執筆時点）




**なぜ？　その問いを捨てるということ**

水滴を狙うトロンボーンを、リーゼントをのばして阻止するという斬新アクションの決定版。なぜトロンボーンで、なぜ水滴で、そしてなぜリーゼントなのか？　その問いを捨て去った先になにがあるのか？　個人的には倉西とiPhoneを結びつけた衝撃の1本。

### ③i刺身

■価格：115円（原稿執筆時点）




**刺し盛りにはたんぽぽなんだ**

右から左に流れる刺身の盛り合わせ（パック）に、黄色い（普通は黄色い）たんぽぽを乗せていくアクションゲーム（ゲームって、ある意味、なんでもアクションゲームですよね！）。刺し盛りの他に、肉まんのてっぺんをひねるというモードも搭載されている。

## やさしくしてほしいと言われても、なにをどうやさしくすればいいのかわからなかったから、電撃RucKyGAMESにしてみてみました

**①御自分のブランドについて、一言キャッチフレーズをお願いします。**

ドブに捨てるお金があるなら、RucKyGAMESのアプリを買えばいいじゃない。後悔させないつもりはありません！

**②お好きなiPhoneアプリはなんですか？**

『リーゼントvsトロンボーン』が素敵です。よくこんなのを作ったなと思いました。製作者は頭がおかしいんじゃないかなと思います。あと『ブロック崩せません』もアイデアが素敵すぎる。羨ましい。

**③コンシューマゲームは遊びますか？**

一通りの機種は持っていて、遊ぶハードはソフトによる感じです。据え置きだとほぼXbox 360です。好きなタイトルは『無双』シリーズ、ばっさばさの爽快感ですよ、奥さん。俺TUEEEEE状態が味わえるタイプが好きです。

他には『地球防衛軍』とか、無難なところでは『ドラクエ』が好きです。

一時期『パワプロ』ばかりやっていて、田中という名の選手を1チーム分ぐらい作ってました。そして鈴木オンリーチームも作って戦わせたりしてました。

**④はじめてプログラムを組んだのはいつですか？**

高校卒業して都会っ子になってからです。きっかけはまともな絵が描けなかったから……。才能が欲しいです。コンビニに才能は売っていませんでした。

**⑤アプリのアイディアを思いつくのは、どういった時ですか？**

人間として活動している時。日常生活に潜む違和感にふと気付いたり、ぼーっと妄想したりしたら、にょろにょろって出てきます。

**⑥iPhoneアプリを開発してきて、よかったと思うことはありますか？**

色々な人達と交流出来た事です。かなり閉鎖的な生活をしていたので……。あと電撃ゲームスに載れた！　発売時に毎号買うように決めた雑誌に載れるとは……。本当に嬉しかったです。

**⑦御自分がリリースしてきたアプリを1本、コアなゲームファンにおすすめするとしたら、どれでしょう？**

『i節分』です。季節に合わせてネタアプリのつもりで作ってみたら、意外と好評価でびっくりです。もう時期外れですが……。



**鬼を撃つ！ 福の神も撃つ！ 季節もの砲台シューティング**

節分をテーマとした砲台シューティング。福の神を撃つとパワーダウンしてしまうが、ポイントは高い。これが無料で……で？w（『i節分』／原稿執筆時点の価格：無料）




**i刺身の進化形！ 今度はひたすら鏡餅**

RucKyGAMESの特徴でもある季節ものの1本。3回タップすると鏡餅ができるが、4回タップしてしまうと崩れてしまう……というゲームです。（『i鏡餅』／原稿執筆時点の価格：115円）

**⑧御自分がリリースしてきたアプリを1本、女子中学生におすすめするとしたら、どれでしょう？**

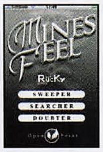
『ルクちゃんのケーキやさん』。かわいいウサギのキャラクターが特徴です。某『ポケットベガス』でも大人気！

**⑨今後の抱負をお聞かせください。**

あなたの記憶の片隅にヘドロの様な違和感を残すようなアプリを作っていきたいと思います。是非不安を感じてください。

**⑩最後に、読者に御自身のアプリをアピールしてください。**

可哀想な子を扱うようなやさしさでお願いします。やさしくしてください。




**マインスウィーパーのバリエーション！**

やさしくしてとか言ってますが、こんな硬派なタイトルも作ってます。『マインスウィーパー』のバリエーションですが、これは秀逸。（『Mines Feel』／原稿執筆時点の価格：115円）

## わたしはRucKyGAMESを応援します！

**@kararemichiさん**

本連載ページの担当。RucKyGAMESさんとは日本海庄やに一緒に行く仲。銀座で庄や。

RucKyGAMESさんへ
その後、おかわりありませんか？　きっとごはんはおかわりしませんよね、そんなキャラじゃないですよね。僕は元気です。あなたのタイトルについてなにか書かなきゃ書かなきゃと思いながら、何度も何度も筆をとりました。そして、そのたびに、書き出すことができませんでした。なので、お手紙を書くことにしました。てへ。と、書いていたら、もう文字数がなくなってしまいました。これでいいですか？　いいですよね？　では、お元気で。

ことですか？　すごいなぁ。どういう　仕組みで集計されているのかわかりませんが、配信日から多少経ったのに、まだ新しく聞いてくださる方がいらっしゃるということですね、たぶんね。ありがとうございます。ありがとうございます。もし、iPhoneに興味がおありなのならば！　ぜひ、僕が出ているんじゃない回をチェックしてください。本当にいい話ばかりです。iPhoneでビジネスをとお考えの会社さん、個人さんは、本当に必聴だと思いますよ。無料でこれは、得した気分になれます。僕が出た回以外は！



注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

# 電撃ARCADEゲームス

『MGS』シリーズ初のアーケード作品となる『METAL GEAR ARCADE』と、最新バージョンアップが行われたばかりの『クロス』の情報をお届け！

ARCADEを愛する者



**ライター1号**
最近のゲームはICカードでデータの呼び出しなどをするのが主流。おかげでいろいろなゲームのICカードが増えて、整理するのにひと苦労です。

## 全世界が注目する『MGS』のアーケード版がついに登場!!

TACTICAL ONLINE ACTION
# METAL GEAR ARCADE






### METAL GEAR ARCADE

●KONAMI ●稼働日未定 ●タクティカル・オンライン・アクション
●操作方法：ガンコントローラ+ヘッドコントローラ
●プレイ料金：未定

**奥深いシナリオや独特の世界観で、世界中に多くのファンを生み出している『METAL GEAR SOLD（以下、MGS）』シリーズ。その歴史においてシリーズ初となるアーケード作品が、満を持して登場する!!**



リアルな戦場での戦いに高揚せよ!!

## アーケードで『MGS』の世界を体感せよ!!

先日の「AOU2010アミューズメント・エキスポ」で初のプレイアブル出展となった『METAL GEAR ARCADE』。本作は3D立体モニターを採用しており、ヘッドコントローラを装着することで、画面が立体的に飛び出して見えるのが最大の特徴だ。今回はゲームの要でもある操作まわりと、キャラのカスタマイズについて触れていこう。



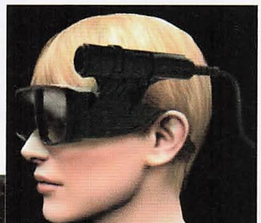
▲『METAL GEAR ONLINE』をベースに作られており、ゲームの雰囲気は近いものになるようだ。



▶ミッションをクリアしていくモードも搭載されており、1人でも複数人でも楽しめる。

## 操作 control　ヘッド&ガンコントローラで直感的な操作ができる!!

専用のヘッドコントローラを装着することで画面が立体的に見えるようになるほか、頭を向けた方向に視点が動くようになる。また、キャラの操作や攻撃などはガンコントローラを使用。プリセット無線（10キー）を使えば味方との意思の疎通もできる。チームワークが勝利のカギになる？





**本作ならではの操作感！**

◀▲ヘッドコントローラは、見たい方向に頭を向けるだけで視点の移動ができる。見つけた敵はガンコントローラで素早く狙うことが可能と、初心者でも遊びやすい作りになっている。

## 装身具 equipment　プレイヤーの装備できる武器や装身具は多数!!

戦場で使える武器や身につける防具などは数多くあり、それらを装備してキャラを自由にカスタマズできる！写真を見てみると、装身具は体の9カ所に装備できるようだが……。







**自分だけの装備を**

◀▲武器は、メイン以外にも持ち込みできそうだ。また、防具には帽子や服などが見えるが……？　新装備は何らかの方法で入手できるチケットがあれば、交換できるようだ。

**AOU2010 体験版レポート**
専用のヘッドコントローラに付けられたセンサーが頭の動きを感知しているようで、自由に画面の視点を動かせました。また、ガンコントローラによる操作は敵を狙ってから攻撃するまでが実にスムーズ。ヘッド&ガンコントローラのおかげで、初プレイの自分でも快適に遊べました。戦場は入り組んだ廃墟だったので、いつ敵に出会うかわからないドキドキ感も！　実際に稼働が始まれば、自分のキャラでプレイできるので、その日が待ち遠しいです。

Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】



# バージョンアップでさらに広がる『クロス』の世界へと旅立とう!!

**稼働から4カ月がたった『シャイニング・フォース クロス』。クエストや装備品などが続々と追加されており、多くのプレイヤーをトリコにしている。AOU2010では、大型バージョンアップの情報も公開。気になるその内容とは？**



▲今回のクエスト開放に合わせて、新しい防具が作成可能になった。性能のよさはもちろん、見た目も魅力的なものばかりだ。

## 最新のバージョンと今後の新要素を紹介！

全国のプレイヤーと協力してクエストクリアを目指すA・RPG『シャイニング・フォース クロス（以下、クロス）』。ほぼ毎週バージョンアップが行われ、新クエストやシナリオ、装備品などがどんどん追加されている。今回は最新バージョンの内容と、今後追加予定の新要素について紹介していく。

## シャイニング・フォース クロス

- セガ ●稼働中 ●ネットワーク協力A・RPG
- 操作方法：レバー＋5ボタン
- プレイ料金：1プレイ¥200、コンテニュー¥100、ICカード¥300

## 新クエストが続々プレイ可能に！

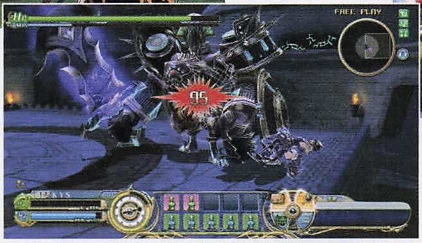
「協力モード」の新クエスト「闇に舞う翼」が、3月22日までの限定で開放されている。必要レベルが20と高いだけあり、出てくるモンスターはどれも強力なものばかり。ステージの最後にはパワーアップしたガルーダが待ち受ける!!




**ガルーダ**

▲強力なレーザーや空からの攻撃を得意とするボス。両翼と頭部は部位破壊可能。

▲「協力モード」以外に、1人用の「シナリオモード」も遊べる本作。現在は13話まで開放されており、今後もどんどん追加されていく。主人公たちを待ち受ける運命とは？




▶「闇に舞う翼」のほか、「協力モード」には現在4つのクエストが存在。難易度の高い「闇夜の城郭」では、巨大な剣を携えたナイトギアがプレイヤーの前に立ちはだかる！

## スクープ！ 新種族や新たなイベントが登場！

今回の「AOU2010」で発表された「Ver.B」では、新種族、新イベント、巨大な敵の3つの要素が加えられることが判明。特に獣人系の新種族「ビーストハーフ」（3種類）は、専用のスキルなどがあり、今までにないアクションが楽しめそうだ。



◀▲それぞれネコ、キツネ、ウサギの特徴を持ったビーストハーフ。攻撃速度の上昇や、すべての攻撃のクリティカル化など、専用スキルが持ち味のようだ。

### 巨大モンスターも登場！

▼今までのボスがかわいく見えるほど、超巨大なボスが登場！　その大きさはこれまでの巨大ボスの数倍はくだらない。通常のセオリーが通用しない強敵にどう挑む？




### 新イベントの防衛戦！

▲大量のモンスターから結界石を守るというイベント。ザコだけでなく強力な敵も複数出現するため気が抜けない!?




---

**Arcade Column** アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

## ゲーセンのある日々と私 第7話

### バージョンアップでテンションアップ

PS3やPSPで新しいゲームをプレイするとき、システムの更新が必要だと言われたことがある人は多いと思います。それが「バージョンアップ」です。ってことで、最近は1人用ゲームでもおなじみになった「バージョンアップ」について、今回ちょっと語りたいと思います。

そもそも「バージョンアップ」とは、パソコンなどで使うソフトウェアの機能を向上させたり不具合を修正したものを、新しいバージョンとして発売・公開することを指します。実はこれ、和製英語で、本来英語では「version upgrade（バージョン・アップグレード）」または「upgrade（アップグレード）」と言うそうです。明日から使えるムダ知識でした。まぁ、簡単に言えば「追加要素を加えるよ」ということです。ゲームにおける「バージョンアップ」には、おおまかに分けて2種類あります。

1つが「新要素の追加」です。一般的な例を言えば、新しいシナリオで遊べるようになったり、新しい装備が作れるようになったりすることですね。また、カードゲーム系の場合は、新カードの追加＆排出を指すことが多いため、「バージョンアップ」の日には朝イチでゲーセンの前に並ぶ人の列が見られることも。これは編集部内でも同じで、「新要素の追加」があると聞くとゲーセン大好きっ子たちは完璧なスケジューリングで仕事をこなして、早朝にもかかわらず会社からゲーセンへと旅立っていきます。「新要素の追加」には、それほどファンを引きつける魔力が込められているのです。

もう１つは「調整パッチ」。これは、新カードの追加や新スキルの追加などによって、改めてバランスの調整が必要になった場合に行われます。基本的には、されないにこしたことのないバージョンアップなのですが、ゲームは生き物といいますか、再調整が必要になる場合も発生するわけで……。ただ、最近のゲームはオンラインを使って「バージョンアップ」が行われるため、こんな場合でもメーカーさんが素早く対応してくれます。本当にありがたいことです。

「バージョンアップ」が行われれば、ゲームプレイの幅が広がることがほとんどです。それこそ新たな攻略法が生まれたり、今までにない遊び方ができるようになったり、新カードの追加なら新デッキの構築に思いをはせたりと、本当にさまざまです。だから「バージョンアップ」されるとついついワクテカして、朝早くからゲーセンの前に並んでしまうんですよね。それだけ「バージョンアップ」には夢がつまっているのです。　（ライター１号）

---

**SFC.NETでさらに『クロス』が楽しく**

ケータイやPCからアクセスできる「SFC.NET」というコンテンツ。これは『クロス』をより楽しむためのコンテンツで、プレイ中に入手した素材の売買や、武器防具のオークション、生産、ミニゲームなどができる。1人で入手できる素材だけでは、高性能の装備品を生産するのは難しい。そこで「SFC.NET」を介して素材を集めて生産していけば、より快適にゲームを楽しめる。プレイするなら絶対に登録しておきたいコンテンツだ！



前号に引き続き、話題のSLG『GNO3』と『A9』の魅力をお届け。タイトル初プレイの担当者によるプレイレポートで、両タイトルの序盤の展開を紹介する。

PCを愛する者




**佐藤ハルヲ／H・O**

『GNO3』は、『Diablo』『Ultima Online』など黎明期からネットワークゲームを熱愛する佐藤ハルヲ氏。『A9』は、寝食が不要な体を渇望するH・O氏が担当。

# GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

## ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売） ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム） ●¥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaでは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/



## ついに開幕した『GNO3』参戦するなら今がベスト！

正式サービスが始まった『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』のポテンシャルはいかに？ 本作デビューの担当者が、サービスインで盛り上がる初週のプレイレポートをお届けする。

### ゲームの基本的な流れ

前号まででもお伝えしてきたように、本作はログインしていなくても自動的に戦闘が進行し、部隊が成長していくタイプのネットワークSLGだ。ゲームを構成する主な要素は以下の4つであり、それらを繰り返してより強力な部隊を編成し、自陣営の勝利を目指すことになる。

**編成 ユニットを選択して部隊を編成する** FORMATION

戦闘で勝利するために最も重要になるのは部隊編成だ。部隊を構成する4機or5機のユニットの選択と、「防御重視」や「速攻シフト」などのフォーメーションの選択が勝敗を大きく左右する。ユニットは初期状態で6機用意されているが、後述する「補給」によって新たに加えることも可能。また、1日に1人ずつ補充できるパイロットの特徴を考慮して、ユニットに搭乗させるのもポイントだ。

**通常戦闘&任務 戦いに勝利して各種ポイントを獲得** BATTLE&MISSION

プレイヤーは、自動的に発生する「通常戦闘」や「任務」を行っていく。任務には3つの種類があり、いずれもほかのプレイヤー部隊やNPCの部隊と協力して臨むことになる。「通常任務」は3～5戦、「特殊任務」は1戦、「長期任務」は約60戦（現実時間で約10時間）を戦うというもの。通常戦闘や任務では、経験値に加えて下記の「補給」で使用する各種ポイントを獲得できる。

**補給 各種ポイントを使ってユニットやパーツを入手** SUPPLY

任務などで獲得できるポイントには4つの種類があり、1日1回の定期補給でも獲得可能。「補給ポイント」は通貨のようなもので、新たなユニットを部隊に補充する際に必要となる。また、「開発ポイント」は、新しいユニットの開発に使用するもの。「戦果ポイント」と「任務ポイント」はプレイヤーのランキングに影響し、ランキングが高いとパーツなどの報酬を入手できる。

**大規模任務 全プレイヤーによる週末の大決戦** OPERATION

通常戦闘や任務とは別に、毎週末に発生するのが「大規模任務」となる。これはログイン時にボタン1つでエントリーできる、全プレイヤーが参加可能な戦いだ。連邦とジオンの各プレイヤーが、陣営内でランダムに編成された部隊の一員となって直接対決する。大規模任務にはアムロやシャアといった原作のキャラクターも参戦し、その勝敗は翌週の歴史に大きな影響をおよぼす。

### 1日目 ジオン陣営を選択しいよいよデビュー！

1日のうち、ゲームに使える時間はどうしても限られるものですが、人間同士でプレイするネットワークゲームでは、特にまとまった時間が欲しくなります。そんな時間はない、しかしネットワークゲームはやりたい……という人の支持を集めているのが本作です。興味はあっても様子見をしているプレイヤーも多いでしょうから、このプレイレポートでぜひゲームの雰囲気をつかんでください。ちなみにワタクシもシリーズは初体験です。

インストール後、プレイするワールド（サーバー）を選択したら、まず部隊を作成します。連邦・ジオンのどちらに所属するかを選び（ワタクシはジオン派です）、いくつかの設定を行ってゲームスタート。これがまた本当に「すぐスタート」でして、部隊編成や設定画面などを見ている間にも、自動的に戦闘が発生していきます。




◀これは編成画面。別の画面を見ていても、画面右下で戦闘が進む。

### 1日目 チームに所属して勝利のためのコツをつかむ

通常戦闘はおよそ10分に1回の頻度で自動的に発生。戦闘に勝利すると経験値が入り、補給ポイントなども獲得できます。戦闘中は特に操作の必要はなく、なるほどこうやってどんどん自動で戦闘を重ねていくわけか、とだいたいのプレイ感覚はすぐにつかめます。

その後、プレイヤー達のチャットが気になり始めました。本作には「チーム」という概念があり、チーム間で戦果を競うシステムがあるため勧誘が盛ん。ワタクシも仲間が欲しいのでさっそく10人ほどのチームに加入しました。これでチーム内でのチャットが可能になります。印象としては、全プレイヤーに発言が見えるエリアチャットでは雑談が多く、編成の相談などはチームチャットで行うことが多いようです。もちろん、チームに所属していないプレイヤーも多く、正式サービス開始の初日ということもあって、エリアチャットでも編成の相談やオイシイ任務の情報交換などが活発に行われていました。

しばらくは初期設定のフォーメーション「4機編成」&「1番機護衛」で戦闘を続けていましたが、チームメンバーと一緒に任務をこなしたり、それ以外の任務にも個人的に参加したりするうちに、大多数のプレイヤーが5機編成の部隊だと気がつきました。いろいろ聞いてみると、序盤は搭載値（ユニットごとに設定された値で、合計値が上限に達するまで部隊にユニットを組み込める）の上限にペナルティを発生させる強力なユニット（制限機）がないことから、単純に数が多いほうが強いとのこ

### Lv.7 Unit List 技術Lv.7 ユニットリスト

ここでは、技術Lvが7になると開発可能になるユニットを紹介。そのうちの半数は搭載値の上限にペナルティが発生する「制限機」だ。制限機は基本的に2機までしか部隊に組み込めず、必要な開発ポイントも多いので、よく考えて開発するかどうかを決めたい。地上と宇宙のどちらかでしか戦えないものもあるので、自分の主戦場も考慮しよう。



E.F.S.F -地球連邦-

**ジム・キャノンII**

遠距離攻撃が可能なユニットで、後列への配置がオススメ。大型の盾を装備しているために打たれ強く、地上でも宇宙でも活躍できる。



E.F.S.F -地球連邦-

**GP01**

連邦のプレイヤーにとっては待望ともいえる、高性能なユニットの1つ。制限機だが、地上戦ではぜひ部隊に組み込みたい。



E.F.S.F -地球連邦-

**GP01Fb**

GP01の宇宙専用版。遠距離攻撃手段は持たないが、高い回避性能を備えるうえに、大型の盾も装備。移動力が4である点も強力。

**1日10分でのプレイで満足できるの？（前編）**

本作に興味を持った人にとって気になるのは、なんといってもここでしょう。初週をプレイしたワタクシとしては、答えは「十分楽しめます」と自信を持ってお答えします。ログイン後、支給された補給ポイントや開発ポイントで編成を微調整し、戦績をチェックする程度なら、10分もかからないくらいです。実際に1日放置プレイもしてみましたが、補給ポイントがまとめて入るので得した気すらしてきます。ほかのプレイヤーと交流ができないのがちょっと寂しいですけどね。

と。なるほど！　ということで、さっそくマネしてみました。効果はテキメン、勝率70%強ほどだった通常戦闘の勝率が、95%に迫るほどに！　新型ユニットを開発するまでは当分5機編成でいくことに決定します。



▲5機編成にすることで、戦闘の勝利回数が急激に増えた。部下を名前付きのパイロットに変更したことも影響したようだ。

## 2~4日目 任務に挑戦するも初期型ジム相手に大苦戦

翌日にログインすると、定期補給で補給ポイントと開発ポイントを獲得していました。2日目からは、チームメンバーのススメもあって、任務にどんどん参加します。通常戦闘でもパイロットは成長しますし、補給ポイントもたまりますが、任務を行わないとユニットの開発に必要な開発ポイントが、1日1回の定期補給だけでしか獲得できないのです。もっとも、ユニットの開発コストは時間がたつと安くなっていくので、後発で参加したプレイヤーでも安心。高くついても早く新型を開発したい人はガンガン任務をこなし、まったり派は定期補給の開発ポイントをためて安価で開発すればいいわけですね。

コツコツ任務をこなしていると、任務によってかなり獲得できるポイントに差があることがわかってきました。どうやら、開発ポイントが入る任務は補給ポイントや任務ポイントが少ないなどの傾向がある模様。ふむふむ、ためたいポイントに合わせて最適な任務も変わってくるってことですかね。とりあえずプレイから数日の時点では、おおむね以下の任務がオススメできそうです。

**★獲得できる開発ポイントが多い任務**
- 戦艦救援任務
- 輸送部隊護衛任務
- 生産施設救援任務

**★敵陣営のユニットを入手できるチャンスがある任務**
- 戦艦襲撃任務
- 輸送部隊攻撃任務
- 生産施設襲撃任務

どうやら名称が「戦艦～」「輸送～」「生産～」で始まる任務は開発ポイントを獲得できるようです。ただし、これらの任務ばかり行っていると、任務ポイントや補給ポイントをあまり獲得できないので、特定のランキングや懐事情はあまり改善されない……というわけですね。

とりあえず編成の幅を広げるため、新型ユニットの開発に注力したいワタクシは、上記の6種類の任務を集中的にやっていましたが、敵陣営のユニットを入手できるというロマンにひかれて「生産施設襲撃任務」にトライしたところ大敗北。敵部隊にハイレベルな初期型ジムが配備されていて非常に難易度が高いのです。

エリアチャットでも、「生産襲撃はヤバい」「連邦の白い悪魔はあのジム」といった恐怖の声があがっています。展開しだいでは勝利できることもあるようですが、もう少し部隊を強化したほうがよさそう。なお、各任務は難易度Cならレベル7から、難易度Bならレベル9くらいが適切のようです。「部隊回復Ⅰ」などのアイテムを使用するか、新規に開発した強力なユニットを投入できるなら、もう1レベル下でもなんとか……という手ごたえ。これから参戦予定の人は参考にしてください。

そんなわけでジムに泣かされまくり、生産施設襲撃任務を避けつつ任務をこなしていると……クリア画面に見慣れない表示が。ついに入手しましたよ、初期型ジムを。

大型の盾を装備しているユニットは、ジオンでは貴重であり、特に序盤では存在しないこともあって大興奮です。本心では、初期の連邦の最強ユニットである陸戦型ガンダム（通称陸ガン）が欲しかったのですが、連邦に陸ガンがあるなら我がジオンにはPグフ（プロトタイプ・グフ）がある！　……ということで、入手した初期型ジムとザクの部隊で開発ポイントをため、プレイ3日目にようやくPグフを開発しました。これにより通常戦闘の勝率がさらに向上し、明らかに戦力アップの手ごたえを実感。うーん、プレイが軌道に乗ってくるとやめどきを失いますね。放置していてもいいとはいえ、ついつい戦闘画面に見入ってしまう。はっはっは、見よPグフの勇姿を！　圧倒的ではないか我が軍は！



▲一部の任務に成功すると、敵陣営のユニットを入手できることがある。開発では手に入れることができない貴重品だ。

## 6日目 初の大規模任務「木馬」包囲作戦に参加

原稿の締切ギリギリの週末、初の大規模任務が発生。ワタクシの部隊は、連邦との戦いで幸運にも3戦3勝を収めました！　任務におけるプレイヤー間の協力も楽しいですが、敵部隊がプレイヤーだと熱の入り方が違いますね。エリアチャットでの我が陣営の士気も高く、お約束の「ジーク・ジオン！」の合唱で、すさまじい勢いでチャットログが流れていきます。

大規模任務では、プレイヤー部隊同士の戦いが3戦繰り広げられたあと、この戦いで好成績を収めたエースパイロット達が集結しての最終戦となりました。両陣営の10人前後の選抜メンバーに加え、NPCとしてアムロやシャアなどが参加するという大舞台。ワタクシは残念ながら選抜メンバーには入れませんでしたが、チームメンバーが参加していたためにヒートアップ。エリアチャットでは選抜メンバー達に大声援が送られました。チームメンバーがアムロに1発入れたときは感激しましたよ。

### Check!
## ジャブローからソロモンへ大規模任務がますますアツくなる

3月20日に実施される予定の大規模任務は「ジャブロー降下作戦（ジャブロー防衛戦）」。地球連邦の本拠地である「ジャブロー」をめぐる戦いが繰り広げられる。そしてその翌週には、初の宇宙での大規模任務となるソロモンを舞台にした戦いが予定されている。



▲ジオンの要衝である宇宙要塞ソロモンでの大規模任務。自陣営の作戦はプレイヤーの投票で決定される。ジオンは連邦の「チェンバロ作戦」を打ち破ることができるのか？

最終戦は、必ずしも高級なユニットが多い編成や、ログイン時間が長いプレイヤーが有利というわけではなく、参加者全員にチャンスがあります。実際、ワタクシは初心者丸出しのプレイで1週間を過ごし、大規模任務に臨んだわけですが、友軍の編成や戦闘の展開にも恵まれ、大規模任務の評価で33位の好成績を得られました。



▲最終戦はジオンが大劣勢だったが、ラスト2ターンでアムロに集中砲火をして逆転勝利。いきなり未知の歴史に突入決定。

なお、大規模任務の終了後は、各種ポイントが集計されて以下のようなランキングが発表されます。
- 個人VP（戦果ポイントのランキング）
- 個人MP（任務ポイントのランキング）
- 個人総合（戦果および任務ポイントの合計のランキング）
- チームVP（チームの戦果ポイントのランキング）
- チームMP（チームの任務ポイントのランキング）

ワタクシは個人MPが34位で、任務をがんばった成果が出た……と自己満足にひたっております。

そんなこんなで駆け足でお伝えしてきた、『GNO3』初体験プレイヤーによるプレイレポート、いかがでしたでしょうか？　これから始めようという人に、少しでも雰囲気が伝われば幸いです。次号からは、プレイ研究を重ねてより実戦的な攻略情報をお伝えしたいと思います。



**Delaz Fleet -デラーズ・フリート-**
### ゲルググM（マリーネ）
この技術Lvのユニットとしては平均的な性能だが、やや回避が高めで盾を持つので前衛向き。地上と宇宙のどちらでも活躍できる。

**Delaz Fleet -デラーズ・フリート-**
### ドラッツェ
このレベル帯のユニットでは搭載値が最も少なく、編成の幅を広げてくれる。ただし、活躍できるのは宇宙のみとなっている。

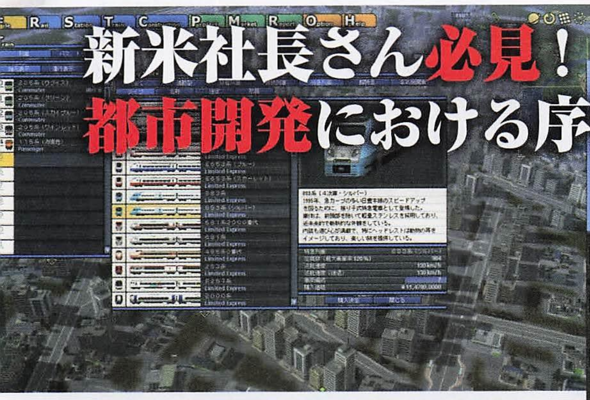
**E.F.S.F -地球連邦-**
### ジム・カスタム
バランスのよさが特徴。制限機ばかりで編成するのは不可能なので、こういった安価でバランスのいいユニットは重宝する。

**Delaz Fleet -デラーズ・フリート-**
### ガーベラ・テトラ
高価だが、性能はピカイチ。ライバルとなる連邦のGP01Fbと異なり盾を装備していないが、遠距離攻撃が可能である点が強み。

**Delaz Fleet -デラーズ・フリート-**
### ザメル
このレベル帯ではトップクラスの装甲と、驚異的な威力の遠距離武装「680mmカノン砲」を装備。地上のエースとなりうる制限機。

**1日10分のプレイで満足できるの？（後編）**

もちろん、短時間プレイにはデメリットもあります。一番大きいのは、10分だと任務が1回しかできないこと。ゲーム終了前に長期任務に参加しておけば60戦できるので任務ポイントは稼げますが、開発ポイントだけは定期補給頼みになります。そのため、「最新ユニットをいち早く開発」というのだけは難しいですね。もっとも、ユニットはマーケットやトレードを活用することで、自力で開発せずに購入することも可能です。まったりプレイヤーには優しい仕様ですね。



# 新米社長さん必見！都市開発における序盤のコツ教えます！




『A列車で行こう9（以下、A9）』では、序盤における収支の黒字化が1つのポイントになる。今回は、プレイレポート形式でそのコツを解説する。

## A列車で行こう9

●サイバーフロント　●発売中（2月11日発売）　●SLG（都市開発鉄道シミュレーション）
●￥12,390（税込）●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（64bit版には未対応）【CPU】Intel Core 2 Duo以上　【メモリ】1GB以上（Vista・7では2GB以上）【VGA】VRAM512MB以上、NVIDIA GeForce 6シリーズ・RADEON X1000シリーズ以上　【サウンド】Direct Sound対応のサウンドカード
●公式サイト：http://www.a-train9.jp/



## 都市開発の軸は鉄道&バスによる人の流れ！

都市の発展に欠かせないのは、鉄道＆バスで交通網を整備して人や物の流れを生み出すことだ。そうすることで住宅や商業施設などの需要が発生し、あとは十分な資材を用意していれば、都市は自動的に発展していく。

### 都市発展と会社経営の重要項目

項目の重要性はプレイするマップごとに異なる

**交通網**

**①乗客数が多くなるダイヤを設定**
最も乗客が多いラッシュ時（8時or20時頃）に列車が駅に発着するようにダイヤなどを調整すれば、収益が増え、都市も発展しやすくなる。

**②乗降客の数に合わせた編成の実施**
列車の編成数は多いほど経費がかかるので、乗降客の数に合わせて徐々に増やしていこう。1000人程度までは、6両前後がベストだ。

**③有用な車両の購入**
最大定員数が多く巡航速度の速い車両を運行させるほど収益は増える。価格が多少高くても、そうした車両を購入するほうが結果的にお得。

**資材**

**①工場の建設**
都市の発展に必要な資材は工場で生産される。開発地域を決めたらそこにまず工場を建設し、生産された資材を資材置き場へ運搬しよう。

**②資材置き場の設置**
資材置き場の設置場所は、最も都市が発展しやすい（つまり資材の消費量が多くなる）駅前がオススメとなる。貨物列車などで資材を別の場所に運ぶことも考慮するなら、ある程度広めに確保してもいいだろう。資材の消費量を定期的に確認し、都市の発展が頭打ちになり消費量が減ってきたら、駅前という立地を有効活用するため、子会社などに建て替えるといい。

**子会社・自社物件・税金**

**①子会社の建設位置の選択**
子会社を建設する場所は、人通りが多い交差点がベストとなる。資金に余裕がある場合、交差点ができたら、すぐに場所を押さえたい。

**②自社物件のための交通網の整備**
交通網を整備する際は、自社物件へのアクセスを第一に考えよう。特にバス停は、駅前と自社物件をつなぐように配置するのがセオリーだ。

**③資産税の増大に注意**
定期的に支払う必要がある3種類の税金のうち、資産税には特に注意。交通網の整備や子会社の建設によって金額がふくれ上がることも。

## 「大都市構想EX」を選択してプレイ開始　1月1日

実はPC版の『A列車』をプレイするのは久しぶりだ。そこで練習の意味も込めて、まったくのゼロから都市を発展させるのではなく、用意されているシナリオマップをプレイすることにした。選んだのは「大都市構想EX」だ。難易度が低く、最初から都市がある程度形成されているので、初心者がゲームに慣れるのには最適だろう。

本作の目的は10兆円を稼ぐことだが、ひとまずは短期間での黒字化を目標にプレイしてみることにする。おそらく鉄道経営で黒字を出すことさえできればそれほど問題はないだろう……と思う。

まずは、最初から存在する4つの駅（A～D）の乗降客の数を確認することから始める。どうやら駅前の発展が進んでいる駅Aと駅Bは乗降客が多く、時間にもよるが、運行している6両編成の列車では最大定員数をオーバーするようだ。そこで、両駅のホームを10両まで停車できるものに建て替えたのち、さらに線路を複線にして2つの駅を結ぶことにした。あとは最大定員数が多い車両のE233を購入し、いざ運行開始だ。シナリオマップでは、このように既存の鉄道網における問題点の把握とその解決が最初のポイントになるといえる。思ったとおり、そのあとはとたんに大幅な黒字になった。




▲A駅をターミナル駅とし、そこから各駅につながる線路を複線にするなどで、人の流れを活性化するといい。

## 赤字要因の割り出しとその解決　3月1日

早々と目標達成かと思いきや、しばらく時間を進めてもあまり資金が増えない。こういう場合は「レポート」を開いて情報をチェックし、原因を探るといい。子会社情報を見ると……駅Cの近くにあるコンテナ港が大赤字だ。コンテナ港は別のマップから運び込まれてくる資材を集積する施設だが、どうやら駅Cの周辺は発展が遅く、集積された資材があまり使われていないことが原因の模様。さっそくこれを改善するべく価格が安い貨物車両であるDD51形を購入し、資材を駅Cから駅Dへと運び出すことにした。ところが、思ったほど駅Dでも資材が消費されず、相変わらず赤字が続く……。それならばと、今度は線路を延長して隣のMAPに接続し、資材を都市の外へ運び出して売却することに。これでなんとかコンテナ港の赤字を大きく減少させることに成功した。

その後、駅CとDの周辺が発展することを見越して、通勤列車も走らせることにする。選んだ車両は、個人的によく利用していた西武鉄道の20000系だ。巡航速度も最大定員数も申しぶんない優秀な車両である。しかし、これは時期尚早だったようだ。時間によっては乗客が1人という有様で大失敗。あまり発展していないうちは、鉄道ではなく経費の安いバスを利用するべきだった……。




▲コンテナ港は一度に大量の資材を供給できるのが魅力だが、資材を消費しきれないと赤字の原因になってしまう。

## ココに注意！ 最初に子会社を建設する際のポイント

収益の基盤となる鉄道経営が安定する前に大規模な子会社の経営に手を出すと、子会社が赤字になった際のリスクが大きい。赤字が出ても鉄道の収益でカバーできるように、一部の娯楽施設や店舗など、できるだけ建設費用が安い（つまり税金が安い）子会社から少しずつ経営を始めよう。

### ◆ 序盤でオススメの子会社

| 名称 | 解説 |
|---|---|
| コンビニ | 建設費用が6億5千万円で必要資材も10と少なく、序盤に建てても危険度が低い |
| ゲームセンター | 娯楽施設のなかでは建設費用が12億円とレジャー牧場の次に安く、必要資材もわずかに14 |




▲デパートや初登場のアウトレットなど店舗の一部には、建設費用は高いものの安定した稼ぎを期待できるものもある。

**3月4日公開パッチ情報①**

3月4日に公開された「Version 1.00 Build 096」のパッチ。これにより、駅舎の種類が同じであれば駅をつなげて建てられるようになり、複線に対して駅の直接配置も可能になるなど、さまざまな点が改良された。設置した駅やバス停、配送所をリストで確認できる機能も、ダイヤの設定を行う際に便利だろう。また、バス＆トラックの交差点での移動方向の指定についても、すべての交差点に進行方向の矢印が出現するようになり、設定が簡単になっている。

## 子会社の建設で収益を増やす 6月1日

バスと鉄道の両方の交通網を整備することで、駅CとDの駅前がかなり発展してきた。そこで、そろそろ子会社を建ててさらなる収益アップを狙ってみることにする。とりあえず、商業の施設が多い駅Dの近くにあった空き地にオープンカフェを建設してみた。そうすると、狙いどおりに完成したとたん黒字に。やはり駅前一等地だと集客量が多い。ついでにバス停をその目の前に設置して、さらなる集客を促す。ほかの会社と違って交通網を一緒に整備できるのが、我が社の利点だ（笑）。




◀バス停付近に本社ビルも建設。本社ビルは4種類あり、これは一番小さい規模のもの。

## さらなる交通網の充実を図る 7月21日

駅D周辺がだいぶ賑わってきたところで、より交通網を充実させて、都市の発展をさらに加速させることに。まずは、以前から考えていた駅AとD間の高架線路の複線化に着手する。ところが、いつの間にか線路の敷設予定地に建物が建っていて建設費がバカ高くなっていた。どうやら立ち退き料が上乗せされるようだ。うーん、これなら先に線路を敷いておけばよかった。今作では、あらかじめ土地だけを確保しておくということができないので、敷設するつもりなら最初から行っておくほうがいいようだ。やむなくこの出費に踏み切ったのち、単なる趣味でここに特急を走らせることを決定。高架を高速走行するならばこの車両だね、ということで681系2000番代の「はくたか」をチョイス。ちなみにこの車両、雪が降ると様になるので今から冬が来るのが楽しみだ。

## 郊外の発展を促す交通網の構築 8月6日

各駅の近くにある資材置き場で資材の消費量が減ってきた。どうやら、発展が頭打ちになってきたようだ。そろそろ、郊外の開発を進める頃合いだろう。ということで、トラックを利用して資材を郊外に運ぶことにした。発展した都市の中心部から鉄道路線を新たに敷くとなると土地の確保が大変なので、ここではトラックを活用。鉄道と比べると一度に運べる資材の量は少ないが、数多く走らせれば十分にその代替役を担ってくれる。

また、このシナリオマップでは、駅Aの北西に遊園地やホテルが集まったいわゆるレジャーエリアが存在する（遊園地は自社物件）。郊外の開発の一環として、このエリアへの交通網を整備して人の流れを生み出せば、さらに収益がアップするはずだ。そこで、先ほどのトラックと同じように、今度は駅Aから遊園地まで続く、観光バス路線を運営する計画を実行することにした。遊園地までは道路がつながっていなかったので、やむなく道路を自費で設置するとともに大量のバスを購入。バス停を複数配置してしばらく様子を見ることにする。

## きわどいところで破産を逃れる 11月12日

バス網により、駅Aとレジャーエリアとの間に人の流れを生み出すことには成功したが、突如、画面に「資金が足りません」という警告が！　バス網の整備で資金が減少したところに、バス停などの大量配置（つまり資産の増加）で大幅に増加した税金の支払いが重なり、資金残高が10億円を切ってしまったのだ。しかし、破産はまぬがれた。ギリギリセーフといったところか。どうやら、本作はこれまでのシリーズ作品以上に、資産を急激に増やすことの危険性が高いようだ。不安なので銀行から融資を受けることにする。幸い、鉄道の収益は黒字なので、しばらくおとなしくしていれば問題ないだろう。

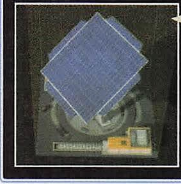
その後、開始から1年が経過して人口が6万人を超えたところで、いったん切り上げることに。最後はちょっと危なかったが、都市は発展を続けており、黒字化の目標も達成できている。ただし、すべてが順調なわけではない。特に電力は余剰量が多く、初期のコンテナ港と同じぐらいの赤字続きだ。以降は、この余剰電力を使い切るくらいまで人口を増やすことが目標になりそうだ。

### ココに注意! 発電所を建てすぎると赤字につながる

電力の供給率が高いほど人の流れも活発になり、都市は発展しやすくなる。だからといって、発電所を序盤から数多く建設するのは賢くない。建てすぎて電力にムダが出ると赤字になるうえ、発電所は建設後に売却することができない（撤去は可能）。電力供給の不足を感じてから増設するぐらいでちょうどいいといえる。




▲電力の供給率は必ずしも100%を保つ必要はない。90%以上を確保できてさえいれば、都市は発展していく。



**オススメはソーラーパネル**

◀発電所のうち、オススメはソーラーパネルだ。消費する資材が20と少なく、敷地サイズが40m×40mとコンパクト。ただし、天気が雨や曇りだと発電量が下がる。




### 発展結果

1年経過時点での人口は61220人と、開始時よりも4万人近く増加。都市のタイプは商業都市で、総資産は約4000億円となっている。資産は多いものの収入があまり多くないので、税金対策として近いうちにいくつか子会社を売却する必要があるかもしれない。

## 登場車両カタログ 第2回 旅客編

今回は、都市圏の通勤客用としてだけではなく、郊外への連絡用として活用できる42種類の旅客車両をまとめてみた。

**データの見方**
①名称②最大定員数③巡航速度（単位はKm/h）④最大編成

| | | |
|---|---|---|
| ①キハ110系200番代 ②726 ③85 ④6 | ①キハ52形100番代(国鉄色) ②762 ③60 ④6 | ①113系1000番代 ②1284 ③75 ④10 |
| ①キハ120形(木次線塗装) ②672 ③70 ④6 | ①キハ52形100番代(旧国鉄色) ②762 ③60 ④6 | ①113系2000番代 ②1284 ③75 ④10 |
| ①キハ120形200番代(木次線塗装) ②630 ③70 ④6 | ①キハ52形100番代(首都圏色) ②762 ③60 ④6 | ①115系(弥彦線塗装) ②912 ③75 ④8 |
| ①キハ120形(関西本線塗装) ②672 ③70 ④6 | ①キハ54形(北海道仕様) ②600 ③65 ④6 | ①115系(横須賀色) ②1284 ③75 ④10 |
| ①キハ150形 ②585 ③70 ④5 | ①キハ54形(四国仕様) ②888 ③65 ④6 | ①115系(湘南色) ②1284 ③75 ④10 |
| ①キハ185系3000番代 ②240 ③100 ④4 | ①キハ58系(つやま色) ②840 ③75 ④10 | ①123形 ②126 ③75 ④1 |
| ①キハ32形 ②424 ③65 ④4 | ①キハ58系(広島地区塗装) ②840 ③75 ④10 | ①1500形 ②774 ③85 ④6 |
| ①キハ38形 ②540 ③65 ④4 | ①キハ58系(標準色) ②840 ③75 ④10 | ①415系0番代 ②1248 ③75 ④10 |
| ①キハ40系(みのり) ②104 ③55 ④3 | ①キハE130形 ②565 ③90 ④5 | ①419系 ②636 ③80 ④6 |
| ①キハ40系(北海道色) ②552 ③55 ④6 | ①キハE131形+キハE132形 ②768 ③90 ④6 | ①7000系 ②765 ③85 ④5 |
| ①キハ40系(新新潟色) ②552 ③55 ④6 | ①キハE200形 ②351 ③90 ④3 | ①811系 ②1020 ③105 ④8 |
| ①キハ40系(新潟色) ②552 ③55 ④6 | ①デオ900形(メープルオレンジ) ②170 ③60 ④2 | ①813系0番代 ②1227 ③100 ④9 |
| ①キハ40系(日南線塗装) ②552 ③55 ④6 | ①デオ900形(メープルレッド) ②170 ③60 ④2 | ①817系 ②1032 ③90 ④8 |
| ①キハ40系(首都圏色) ②552 ③55 ④6 | ①1000形 ②846 ③85 ④6 | ①HK100形 ②266 ③105 ④2 |

### 注目車両 Pickup!




▲寒冷地や勾配地域での運用を目的として登場した車両。巡航速度は75km/hと遅いものの、定員数が1284人とかなり多い点が魅力となっている。




▲北越急行ほくほく線などで活躍中の車両。特急通過時の退避線への移動を円滑に行うため、巡航速度は105km/hと速くなっている。区間の長い路線向き。

**3月4日公開 パッチ情報②**

パッチによる最も大きな変更点は、「大都市構想EX」という、「大都市構想」の時間進行を遅くしたシナリオマップの追加だ。これまでは、1分単位でダイヤを設定したとしても、ゲーム時間の進行が早いこともあって画面上でそれを確認することはできなかったが、同マップでは、分単位で列車が発着するリアルさを楽しめる。ダイヤ設定にとことんこだわりたいユーザーには特にオススメだ。なお、自分で作成したマップでも同様の設定でプレイが可能となっている。

イベント効果もあり、アーケードゲームへの注目度がアップ!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

# 電撃オンラインアクセスランキング

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

『テイルズ オブ』『アイマス』シリーズといった人気タイトルに関する記事が上位に。「マジック：ザ・ギャザリング」の養成講座が3本入っていることにも注目。

集計期間
2月5日〜3月4日

## ニュースに書けない裏話も飛び出す!?
## DOLスタッフが語る 電撃オンラインニュース フラッシュバック

### タイトル人気のほか、記事の工夫も高順位につながった

【座談会出席者】

| | |
|---|---|
| まり蔵 | まり蔵探偵事務所の所長。最近助手のリストラを考えている。 |
| アクティ | ジャンルを選ばない雑食ゲーマー。『アイマス』特設を担当。 |

●『テイルズ オブ』の注目度に関心

アクティ：いつもながら『テイルズ オブ』シリーズの人気はすごいですね。ダウンロードコンテンツの衣装が注目されていることがあらためてわかります。この記事から別の『テイルズ オブ』の記事に飛ぶ読者も多いんですよ。11位の記事も"ヴェスペリア"と入っていることで、注目度がアップしていると思います。

まり蔵：私は「社長殺人事件」という言葉にひかれました（笑）。

アクティ：『テイルズ オブ ヴェスペリア』は昨年9月の発売から日時がかなり経っていますが"次は何が配信される？"と期待している読者が多いのでしょうね。

●「MTG」はわかりやすい仕組みが好評

まり蔵：「マジック：ザ・ギャザリング」の記事が3本もランクインしていることには驚きました。しかも上位2本は2位と4位という高い順位ですからね。

アクティ：初心者向けにアプローチしている点が注目されているのでしょうね。以前は上級者、というかプレイしている人向けの記事のほうがよいのではと思っていたのですが。

まり蔵：現在プレイしている人がこれを見ておさらいしたり、以前プレイしていた人が懐かしさで見直しているのかもしれませんね。

アクティ：記事中に出てくるカード名をクリックすると、公式サイトのカード情報ページに飛ぶようになっているんですよ。効果などがすぐにわかるような仕組みも好評の理由でしょう。

まり蔵：文章量は多いけど、登場人物2人の掛け合い形式にして、わかりやすくするという工夫もしています。

●大ボリュームでお届けの『アイマス』

まり蔵：3位の『アイマス』バレンタインイベントは、初めて3人の声優が揃ったことが注目点の1つですね。

アクティ：招待制だったために来場者がかなり限られていたことも、レポートの"引き"になったのでしょう。

まり蔵：かなりのボリュームで掲載したので、見た方は十分満足してもらえたのではないでしょうか。

●アーケード、脱出＆美少女ゲームも注目

まり蔵：そのほかでは、AOUイベントがあったこともあり、『戦国大戦』『ガンダム』『KOF XIII』といったアーケードタイトルが入ってきていますね。

アクティ：セガの狙いどころはいいですよ。結果、アーケードへの注目が集まってきていますからね。

まり蔵：13位のまり探で取り上げた『密室のサクリファイス』は、かなり難しいけど新鮮でおもしろかったですよ。美少女もたくさん出てきますしね。

アクティ：脱出ゲーム好きと美少女ゲーム好き、両方のユーザーを取り込んでいますね。脱出ゲームを多く作っているメーカーなので、肝心のシステムがしっかりしている点も高評価のようです。

## ニュースランキング 1位〜5位

**1** 2月8日

### 『テイルズ オブ ヴェスペリア』新たな衣装はキャラの最強装備!?

PS3版『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下、TOV）』の新たなキャラクター衣装が、ダウンロードコンテンツとしてPlayStation Storeで配信。黄金の鎧やお姫様の衣装、海賊王の衣装など、なりきり"最強装備"が手に入る（ただし装備効果は得られない）。

**2** 2月24日

### 【PW養成講座】ゲームによく出るクリーチャーの能力をアユミちゃんが解説!!

トレーディングカードゲーム「マジック：ザ・ギャザリング（以下、MTG）」の基礎知識や、遊ぶために知っておきたい情報を扱う養成講座。この第3回では、クリーチャーの能力についてアユミちゃんが丁寧に解説してくれる。理解すればプレイがさらに楽しく！

**3** 2月20日

### 戸松さん、花澤さん、三瓶さんが揃った『アイマス』バレンタインイベントをレポ

2月14日に行われた『アイドルマスター』のシークレットイベント「THE IDOLM@STER 876pro Secret V@lentine P@rty!!」の模様を、写真とともに詳細レポート。戸松遥さん、花澤香菜さん、三瓶由布子さん、今井麻美さんが登場して大盛り上がりとなった。

**4** 2月10日

### 【PW養成講座】"スタック"って一体ナニ？「MTG」好きなアユミちゃんが優しく解説

第2位に続いて、MTGの解説コーナーが上位にランクインした。クリーチャー同士の戦闘、土地やクリーチャー以外のカードタイプ、そしてルールのなかでも特に難しい"スタック"について、わかりやすく説明してくれる。MTGの初心者は必見といえるだろう。

**5** 2月19日

### 三国志の次は戦国! セガが新作アーケードカードゲーム『戦国大戦』を発表

2月19日に行われた"AOU2010 アミューズメント・エキスポ"にて、セガが新作アーケードカードゲーム『戦国大戦』を発表。武将が馬を駆る姿などが映し出されたPVが紹介された。プロデューサーの西山氏によれば、新たな操作感が楽しめるとのこと。

## Topics&Goods Information

注目の周辺機器からイベント、オトクなキャンペーンなどなど、電撃ゲームスがオススメする情報を複数用意しました！

### Topics 物語序盤の一場面を体験

逆転裁判シリーズを送り出してきた巧舟氏が手がけるミステリーAVG『ゴースト トリック』の体験版が、公式PCサイト（DATA欄参照）で配信中。物語序盤の一場面をプレイでき、言葉を話す電気スタンド「クネリ」が登場する。トリック、アヤツルといった特徴的なゲームシステムも試すことができる。




**DATA ゴースト トリック**
●メーカー：カプコン
●ジャンル：AVG（ミステリー）
●発売日：2010年6月24日発売
●価格：¥5,040（税込）
●公式サイト：http://www.capcom.co.jp/ghosttrick/

### Goods スーパーエヴァの超合金が登場!

「電撃ホビーマガジン」にて連載中の公式ビジュアルノベル「新世紀エヴァンゲリオン-ANIMA-」に登場するスーパーエヴァンゲリオンが、重量感ある超合金モデルとして登場。山下いくと氏完全監修で、数々のアクションポーズが再現できる。



**DATA 超合金 エヴァンゲリオン-ANIMA- スーパーエヴァンゲリオン**
●メーカー：バンダイ
●発売日：2010年3月下旬発売予定
●価格：¥8,400（税込）

### Topics PSPでなのは達と一緒

PlayStation Storeからダウンロードして楽しむコンテンツ「DLマガジン デジタルなのは」が現在配信中。かわいいデフォルメなのは達が、気ままに過ごす姿を観察できる。ブロック崩しのミニゲーム、なのは関連の動画、オリジナルカスタムテーマなどもあり。




**DATA DLマガジン デジタルなのは**
●メーカー：バンダイナムコゲームス
●配信日：毎月1回
●価格：1回¥800（税込）

**電撃オンラインスタッフのプチコラム**

『COD MW2』をずーっと遊んでいるカネキングです。このゲームの中毒性の秘密は、弾が当たったときの"ブツ"という手ごたえにあるのではないかと思うんです。超気持ちいいですよねコレ。3点バーストの武器だと、より"感じる"気がして、最近愛用しています。ハァハァ……。ほかのゲームも、ぜひこういう"手ごたえ"を追求してほしいです。プレイ中の人には、本誌の攻略記事もどうぞ。とてもわかりやすいので、僕も毎号参考にしています。

## ニュースランキング 6位〜20位

**6 まだまだ人気上昇中! PS3『アルトネリコ3』開発者インタビュー** 2月27日
PS3『アルトネリコ3』の応援企画第3弾。バンダイナムコゲームスの河内プロデューサーと、ガストの土屋ディレクターにインタビュー。

**7 隠し要素公開!『プリニー2』の目的はパンツ探しだけじゃない?** 2月12日
PSP『プリニー2』の第2報では、隠し要素である"アサギウォーズ"が明らかになった。冊子"パンツ大作戦・秘密の作戦指示書"などの予約特典も決定!

**8 『テイルズ オブ グレイセス』パスカルとヒューバートに新衣装** 2月8日
Wii『テイルズ オブ グレイセス』の新たな衣装が配信。今回はいのまたむつみさんがデザインした"ふわふわファー"と"ストラタ怪人"の2つ。

**9 家庭用『ブレイブルー CS』の概要が"ぶるふぇす"で明らかに** 2月20日
イベント"ぶるふぇす -SPRING RAID-(すぷりんぐれいど)"で、PS3とXbox 360のSTG『ブレイブルー コンティニュアムシフト』を7月1日に発売すると発表。

**10 読者から寄せられた質問に『SO4I』開発スタッフが答えます** 2月4日
PS3『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』について、読者からの質問を開発スタッフに直撃。本当に最終作なのか、という質問には……?

**11 『TOV』風の衣装が『アイマスSP』で配信!! アイドラは社長殺人事件!?** 2月19日
PSP『アイマスSP』のダウンロードコンテンツ第13弾では、『TOV』のエステルをイメージした衣装や、アイドラ「高木社長殺人事件」などを配信。

**12 新作『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』発表! 新規作品も参戦** 2月19日
AOUにて『機動戦士ガンダムVS.』シリーズ最新作を発表。PVでは"クロスボーン・ガンダムX1"や"ヅダ"と思われる機体の参戦が映し出されていた。

**13 【まり探】美少女満載、難易度ガチの脱出ゲーム『密室のサクリファイス』に挑む!** 2月12日
PSP『密室のサクリファイス』のプレイレポート。オルガの頑張り、イトカのハイヒールなどピンポイントで絶賛。肝心の脱出パートについては……?

**14 【PW養成講座】「MTG」初心者必読の公開講座が開講!!** 1月27日
MTGの解説コーナー第1回。どのようなゲームなのか、またシステムやルール、カードタイプについて説明。ゲームの進め方がよくわかる動画も紹介。

**15 ド級のアラガミ・ウロヴォロスが『GOD EATER』に登場** 12月25日
PSP『GOD EATER』の新情報を公開。バレット(弾丸)を自在にカスタマイズできる機能や、新たなアラガミ"ウロヴォロス"などが明らかに。

**16 A・RPG『クラシックダンジョン』やり込み要素を徹底的に解説!!** 2月18日
PSP『クラシックダンジョン』の新情報。とんでもないパーフェクトキャラを作ることができたり最速タイムを目指せるなど、やり込み要素がたくさん!

**17 『ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII』が発表! 詳細は3月25日に公開** 2月25日
2D対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の最新作が発表された。詳細はお披露目イベントで明らかになるとのこと。入場は無料だ。

**18 地球だけじゃなく裏地球も救え!?『絶対ヒーロー改造計画』新情報公開** 2月4日
PSP『絶対ヒーロー改造計画』の新情報は、舞台となる地球と裏地球、そして人体改造について。怪しげな施設・闇の診療所で人体改造を行うと……?

**19 レベル1でもなんとかなる?『クラシックダンジョン』の魔装陣を解説** 2月4日
PSP『クラシックダンジョン』に登場する、主役の強化システム"魔装陣"について紹介。ドット単位でキャラクターをデザインできる機能などにも注目。

**20 "神ゲー"と話題沸騰! Xbox 360『シュタインズ・ゲート』超ロングインタビュー掲載** 11月20日
シナリオの高い完成度が話題を呼んでいる『シュタインズ・ゲート』の開発者ロングインタビュー。11月の配信でも、まだまだ注目を集めているようだ。

# 「MTG」が注目を集めています!

### くわしくてわかりやすい!「MTG」解説講座です!!

……という見出しを書いてみて思ったのですが、そもそも「MTG」というのがわからないという方もいらっしゃると思います。僕なんかも通常、「MTG」と言えばミーティングの略称ですから。もちろんそうではなく、「マジック:ザ・ギャザリング」の略です。では、そもそも「マジック:ザ・ギャザリング」というのは? という部分に関しては、記事から引用してみましょう……すいません、僕もくわしくはないので。

「マジック:ザ・ギャザリング」は1993年にウィザーズ・オブ・ザ・コースト社から発売された、トレーディングカードゲームの元祖とも言える作品で、現在、カードの総数は1万種類を越え、9つの言語に翻訳され、60の国で販売されています。
「MTG」における遊び方は1対1、あるいは複数のプレイヤー同士による対戦です。プレイヤーはそれぞれ自分でデッキを構築し、デッキ内のカードを使って対戦相手に勝利することを目指します。
「MTG」で勝利するにはいくつか方法があります。対戦相手のライフを0にした場合、対戦相手がカードを引く時にデッキが空である場合、呪文や能力に【あなたがゲームに勝つ】と書かれている場合、などです。
……ということだそうです。1万種類、9つの言語、60カ国での販売! 規模は本当にワールドワイドといいますか、すごい。

そんな「MTG」の特集企画が電撃オンラインでスタートしまして、今回はランキングTOP20中に3つの記事が入ってきました。実は集計時点、まだこの3つしか記事が公開されていなかったので、公開された記事はすべてランキングに入ったことになります。それだけ注目度が高いということなのですが、僕もざっと読ませていただいて、なるほどな、と。もしかするとファンの方にとっては「そんなんあたりまえじゃん!」的な内容かもしれませんが、僕みたいな人間にとってはありがたい感じで、非常にわかりやすかったです。また、電撃PlayStationなんかでもたまにやりますが、キャラクターを立てたかけあいで進めるという進行も、この場合は悪くないですね。

でも、さすがに何ページか読み進めていくと頭が混乱したりもするのですが、そこはさすががネットの記事です。動画も用意されていますので、記事内容の進行にあわせてチェックすることができます。至れり尽くせり。「マジック:ザ・ギャザリング」、あるいはカードゲームに興味のある方はぜひ、チェックしてみてください。

### 三国志の次は戦国! 新フィーチャーに期待!!

2月にはAOU2010も開催され、多くの話題作が出品されました……が、電撃オンラインのアクセスランキングで上位に食い込んだのはこれ、『戦国大戦』の発表です。しかも、実際、現地に行った人間の話を聞いても、記事を読んでも、このタイトルの詳細は一切わかりません。それでも第5位に入ったのですから、アーケードカードゲームファンの、このタイトルに寄せる期待の大きさがわかります。

また、西山さんによれば、本作は新型フラットリーダーを採用しており、新たな操作感を楽しめるとのこと。詳細はまだ不明だが、たとえば「鉄砲隊の鉄砲を、プレイヤーが撃ちたいと思った時に撃てる」ようなシステムになっているのだそうだ。

記事では、こう書かれています。ただ単に舞台が三国志の世界から戦国時代に変わったというだけではなさそうですね。電撃ARCADE編集部でも、「あぁじゃないか」「こぉじゃないか」と議論百出のようです。


◀和の世界を絵に描いたような演出……といっても、絵なんですけどね。


▶城攻めのイメージ。こんなふうにドハデな戦いが繰り広げられるのでしょうか。

最後に。今回のTOP20ですが、バンダイナムコゲームスさんの話題が7本、日本一ソフトウェアさんの話題が4本、ランクインしていました。20本中11本。過半数が2社で占められているということになります。毎回思うのですが、このへんが電撃さんらしいところですね。ありがとうございます。(株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部/倉西誠一)

## Goods ゲーム内BGMを完全収録

DS『エストポリス』のゲーム内BGMをすべて収録した、サウンドトラックCDが好評発売中。豪華声優陣による全6話のドラマCD(ゲームソフトの予約特典「波動DISC」に収録されたドラマCD3話ぶんを含む)、そしてDS版用にアレンジされた楽曲を14曲収録したボーナスDISCも付いている。まさに新旧ファン必携の作品。




**DATA**
**【DS版】エストポリス オリジナル・サウンドトラック**
●メーカー:スクウェア・エニックス
●価格:¥2,800(税込)

## Topics イベントで「.hack」の世界を堪能

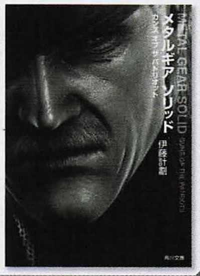
メディアミックスプロジェクト「.hack」シリーズのファン向けイベントが開催。シリーズを代表する人気声優陣によるライブドラマ(朗読劇)やトークショー、歴代アーティストによるミュージックライブなどが予定されている。



**DATA**
**.hack//LiVE 劇奏**
●開催日時:2010年5月9日14時/18時
●開催場所:ゆうぽうとホール(東京都品川区西五反田8-4-13)
●チケット料金:S席¥7,800(税込)/A席¥6,800(税込)
●公式サイト:http://www.hack.channel.or.jp/live/

## Goods スネーク、最後の物語

伊藤計劃氏著作のPS3『METAL GEAR SOLID4 GUNS OF THE PATRIOTS』のノベライズが文庫化された。老いたスネークが宿命に決着をつけるため、戦場へと向かう。




**DATA**
**メタルギア ソリッド ガンズ オブ ザ パトリオット**
●発行:角川書店
●発売日:3月25日
●価格:¥780(税込)

**電撃オンライン スタッフのプチコラム**
Xbox 360のシューティングフェスタで『デススマイルズⅡX』が発表されて、浮かれているアクティです。『ぐわんげ』も『アフターバーナー クライマックス』も『RAYSTORM HD』も『旋光の輪舞DUO』もいいよなあ、と会場で目移りしていたのですが、すごい混雑ぶりで全然試遊できなかったぞ。残念無念。あの混雑を見る限り、シューティングゲームが下火なんてありえねー! と思えますね。当日発表された5pb.さんの完全新作もスゲー気になる!!



ハイスピードハンティングアクションがトップ!

# 電撃ゲームスランキング

RANKING

**集計期間** 2月1日～2月28日

2月は『GOD EATER』をはじめ、『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』などの新作タイトルが多数発売され、ランキングも大きく変動した。

## Market

アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる

## ゲームソフト売り上げランキング

ベスト10にランクインしているタイトルのうち6本は2月発売のタイトル。ベスト30で見てみると、任天堂のタイトルが多いのが印象的だ。

### ① GOD EATER（ゴッドイーター）

PSP ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04

月間：53万4861本
累計：53万4861本



最大4人の仲間と協力プレイができる『GOD EATER』が1位を獲得。店頭では品薄状態が続いたため、今後のさらなる伸びに期待。

### ② ドラゴンクエストⅥ 幻の大地

DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■10.01.28

月間：33万9860本
累計：125万1446本



予想どおりミリオンを達成した『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』。読者購入ランキングと読者人気ランキングでも上位をキープ。

### ③ バイオハザード5 オルタナティブ エディション

PS3 ■カプコン ■A・AVG ■¥4,990 ■10.02.18

月間：21万3036本
累計：21万3036本



新エピソードやオンライン専用モードなどが追加された『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』が3位にランクイン。

### ④ New スーパーマリオブラザーズ Wii

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03

月間：21万1694本
累計：341万8246本



先月から順位は下がったが、まだまだ人気の高い『New スーパーマリオブラザーズ Wii』。このペースなら400万本までいきそうだ。

### ⑤ トモダチコレクション

DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18

月間：14万2015本
累計：282万5916本



ランキング常連の『トモダチコレクション』。新作タイトルラッシュのなかでも勢いは止まらず、ついに300万本も見えてきた。

| 順位 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格 | 発売日 | 月間 | 累計 | 機種 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL | スクウェア・エニックス | RPG | ¥8,190 | 10.02.04 | 11万9961本 | 11万9961本 | PS3 |
| 7 | Wii Fit Plus | 任天堂 | ETC | ¥2,000 | 09.10.01 | 11万2169本 | 169万5784本 | Wii |
| 8 | 喧嘩番長4 ～一年戦争～ | スパイク | A・AVG | ¥5,229 | 10.02.25 | 6万9958本 | 6万9958本 | PSP |
| 9 | 無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ | バンダイナムコゲームス | RPG | ¥6,279 | 10.02.25 | 6万4918本 | 6万4918本 | DS |
| 10 | テニスの王子様 もっと学園祭の王子様 -More Sweet Edition- | KONAMI | AVG | ¥5,250 | 10.02.11 | 6万489本 | 6万489本 | DS |
| 11 | エンド オブ エタニティ | セガ | RPG | ¥7,980 | 2010.01.28 | 5万3310本 | 16万8751本 | PS3 |
| 12 | モンスターハンターポータブル 2nd G 【PSP the Best】 | カプコン | ACT | ¥2,100 | 2009.12.24 | 5万0775本 | 17万5657本 | PSP |
| 13 | Wii Sports Resort | 任天堂 | SPG | ¥4,800 | 2009.06.25 | 4万9976本 | 178万9089本 | Wii |
| 14 | クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ | KONAMI | ETC | ¥5,250 | 2010.02.11 | 4万7123本 | 4万7123本 | DS |
| 15 | みんなのテニス ポータブル | SCE | SPG | ¥4,980 | 2010.02.25 | 4万2490本 | 4万2490本 | PSP |
| 16 | 遊戯王ファイブディーズ WORLD CHAMPIONSHIP 2010 Reverse of Arcadia | KONAMI | TBL | ¥5,250 | 2010.02.18 | 3万6870本 | 3万6870本 | DS |
| 17 | 不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ | スパイク | RPG | ¥6,090 | 2010.02.25 | 3万6406本 | 3万6406本 | DS |
| 18 | キングダム ハーツ バース バイ スリープ | スクウェア・エニックス | RPG | ¥6,090 | 2010.01.09 | 3万6277本 | 81万2141本 | PSP |
| 19 | セイクリッド2 | スパイク | RPG | ¥7,770 | 2010.02.10 | 3万6052本 | 3万6052本 | PS3 |
| 20 | 斬撃のREGINLEIV（ザンゲキのレギンレイヴ） | 任天堂 | ACT | ¥6,800 | 2010.02.11 | 3万4453本 | 3万4453本 | Wii |
| 21 | New スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | ACT | ¥4,800 | 2006.05.25 | 3万4395本 | 547万4498本 | DS |
| 22 | ポップンミュージック ポータブル | KONAMI | SLG | ¥4,800 | 2010.02.04 | 3万3237本 | 3万3237本 | PSP |
| 23 | HEAVY RAIN -心の軋むとき- | SCE | AVG | ¥5,980 | 2010.02.18 | 2万9575本 | 2万9575本 | PS3 |
| 24 | ドラゴンボールDS2 突撃!レッドリボン軍 | バンダイナムコゲームス | A・AVG | ¥5,229 | 2010.02.11 | 2万8416本 | 2万8416本 | DS |
| 25 | MASSIVE ACTION GAME（MAG） | SCE | ACT | ¥4,980 | 2010.01.28 | 2万7192本 | 4万5246本 | PS3 |
| 26 | マリオカートWii | 任天堂 | RCG | ¥5,800 | 2008.04.10 | 2万4899本 | 257万7511本 | Wii |
| 27 | ポケットモンスター ソウルシルバー | ポケモン | RPG | ¥4,800 | 2009.09.12 | 2万1929本 | 188万9719本 | DS |
| 28 | イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ブリザード | レベルファイブ | RPG | ¥4,980 | 2009.10.01 | 2万1017本 | 57万7285本 | DS |
| 29 | バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ | カプコン | STG | ¥7,340 | 2010.01.14 | 2万0587本 | 13万1713本 | Wii |
| 30 | ゼルダの伝説 大地の汽笛 | 任天堂 | A・AVG | ¥4,800 | 2009.12.23 | 1万9803本 | 52万1980本 | DS |

**読者の声** 『エストポリス』の特集すごくよかったです。欲しくなりました（16歳、女性）／『エストポリス』の特集記事を見てソフトに興味が出てきました（25歳、女性）／『エストポリス』の推しっぷりに思わず買ってしまいました（27歳、男性）

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

# Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

スクウェア・エニックスの看板タイトルが1、2位を独占。やっぱり『FF』シリーズと『DQ』シリーズは強い！

## 1 ファイナルファンタジーXIII
PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥9,240 ■09.12.17 28603 Point



先月に引き続き『ファイナルファンタジーXIII』がトップ。長く遊べるタイトルなだけに、しばらくはランキングの上位をキープするだろう。

## 2 ドラゴンクエストVI 幻の大地
DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■10.01.28 27061 Point



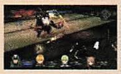
売り上げランキングに続いてこちらでも2位を獲得した『ドラゴンクエストVI 幻の大地』。Point差は少ないのでトップの返り咲きもあり得る!?

## 3 GOD EATER（ゴッドイーター）
PSP ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5229 ■10.02.04 18643 Point



シリーズタイトルが上位を独占するなか、完全新作の『GOD EATER』が3位を獲得。売り上げランキングではトップの座についています。

## 4 スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL
PS3 ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥8,190 ■10.02.04 16275 Point



電撃ゲームスMANIAXの攻略でも力を入れている『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』が安定してランクイン。

## 5 キングダム ハーツ バース バイ スリープ
PSP ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥6,090 ■10.01.09 15762 Point



まだまだ根強い人気を誇る『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』。上位にランクインしているタイトルはRPGが多いのが特徴的ですね。

| 順位 | タイトル | 機種 | メーカー | ジャンル | 価格 | 発売日 | Point |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | エンド オブ エタニティ | PS3 | セガ | RPG | ¥7,980 | 10.01.28 | 13258 |
| 7 | SOCOM：U.S.NAVY SEALs Portable | PSP | SCE | ACT | ¥4980 | 10.02.11 | 10082 |
| 8 | 戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 | PSP | セガ | S・RPG | ¥6,090 | 10.01.21 | 8426 |
| 9 | ペルソナ3ポータブル | PSP | アトラス | RPG | ¥6,279 | 09.11.01 | 7925 |
| 10 | エストポリス | DS | スクウェア・エニックス | A・RPG | ¥5,980 | 10.02.25 | 6314 |
| 11 | バイオハザード5 オルタナティブ エディション | PS3 | カプコン | A・AVG | ¥4,990 | 10.02.18 | 4976 |
| 12 | テイルズ オブ グレイセス | Wii | バンダイナムコゲームス | RPG | ¥7,329 | 09.12.10 | 4137 |
| 13 | ドラゴンクエストIX 星空の守り人 | DS | スクウェア・エニックス | RPG | ¥5,980 | 09.07.11 | 3869 |
| 14 | アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く | PS3 | バンダイナムコゲームス | RPG | ¥7,329 | 10.01.28 | 3560 |
| 15 | 魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES- | PSP | バンダイナムコゲームス | FTG | ¥5,229 | 10.01.21 | 3338 |
| 16 | クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ | DS | KONAMI | ETC | ¥5,250 | 10.02.11 | 3016 |
| 17 | クラシックダンジョン ～扶翼の魔装陣～ | PSP | 日本一ソフトウェア | A・RPG | ¥5,229 | 10.02.18 | 2915 |
| 18 | エンド オブ エタニティ | Xbox 360 | セガ | RPG | ¥7,980 | 10.01.28 | 2864 |
| 19 | コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 | PS3 | スクウェア・エニックス | ACT | ¥7,980 | 09.12.10 | 2573 |
| 20 | セイクリッド2 | PS3 | スパイク | RPG | ¥7,770 | 10.02.10 | 2492 |
| 21 | 戦国無双3 | Wii | コーエー | ACT | ¥7,140 | 09.12.03 | 2384 |
| 22 | コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 | Xbox 360 | スクウェア・エニックス | ACT | ¥7,980 | 09.12.10 | 2117 |
| 23 | ゼルダの伝説 大地の汽笛 | DS | 任天堂 | A・AVG | ¥4,800 | 09.12.23 | 1846 |
| 24 | バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ | Wii | カプコン | STG | ¥7,340 | 10.01.14 | 1679 |
| 25 | モンスターハンター3（トライ） | Wii | カプコン | ACT | ¥7,340 | 09.08.01 | 1457 |
| 26 | 龍が如く3 | PS3 | セガ | A・AVG | ¥3,990 | 09.12.03 | 1306 |
| 27 | ブレイブルー ポータブル | PSP | アークシステムワークス | FTG | ¥5,040 | 10.02.25 | 915 |
| 28 | Massive Action Game（MAG） | PS3 | SCE | ACT | ¥4,980 | 10.01.28 | 716 |
| 29 | セイクリッド2 | Xbox 360 | スパイク | RPG | ¥7,770 | 10.02.10 | 637 |
| 30 | ダンテズ・インフェルノ ～神曲 地獄篇～ | PS3 | エレクトロニック・アーツ | ACT | ¥7,665 | 10.02.18 | 431 |

## Market VS Readers マルチタイトルの選び方に、変化が出てきた？

『ゴッドイーター』『スターオーシャン4』をはじめとして、意外なくらいに多くの注目作が発売された2月。売り上げランキングでも読者購入ランキングでも、年末からの流れが、2月まででひと区切りついたような印象を受けます。上位に入っているこの3タイトルが、特に印象深いから？　かもしれませんが。

『GOD EATER（ゴッドイーター）』（PSP）
売り上げランキング　第1位
読者購入ランキング　第3位

『ドラゴンクエスVI 幻の大地』（DS）
売り上げランキング　第2位
読者購入ランキング　第2位

『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL』（PS3）
売り上げランキング　第6位
読者購入ランキング　第5位

また今回、読者購入ランキングに、ちょっと注目のポイントがありました。それはマルチタイトルについてです。

『エンド オブ エタニティ』
PS3版 第6位／Xbox 360版 第18位

『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』
PS3版 第19位／Xbox 360版 第22位

『セイクリッド2』
PS3版 第20位／Xbox 360版 第29位

Xbox 360版の順位は、決して高いとは言えませんが、以前のようにPS3版だけがランクインして、Xbox 360版は圏外……ということはなくなりつつあるのではないでしょうか？　今回のランキングでそう感じさせられました。またそれが、新作の『エンド オブ エタニティ』や『セイクリッド2』だけでなく、年末に発売された『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』でも、両機種そろってランキングに返り咲いたという印象を受けます。

PS3とXbox 360のマルチタイトルが増え、それがあたりまえになってきた現状、ユーザーはなにを基準にどちらのソフトを選んでいるのか？　一度、しっかりアンケート調査してみたい気がしますね。さらにいえば、ここにPCもゲームプラットフォームとして加えてみると、さらにおもしろい結果になる？　のではないかという気もします。

そうなってくると今度はダウンロードタイトルの数字も気になってきますね。いろいろおもしろいじゃないですか、ゲーム市場w（株式会社アスキー・メディアワークス 第1編集部／倉西誠一）

**読者の声** 『ニーア』のウェポンストーリーはおもしろいので、もっと紹介してほしいです（24歳、男性）／『龍が如く』シリーズにハマっています（34歳、女性）／『東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚』の魅力的なキャラのやりとりや冒険に期待しています（27歳、男性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

# 読者人気&期待のソフトランキング TOP20

先月から大幅に一新された期待のソフトランキング。『FF』シリーズの続編は3タイトルともベスト10入り。

## ◎読者人気ランキング◎

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

| 順位 | タイトル | 機種 | メーカー／ジャンル／価格／発売日 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | GOD EATER（ゴッドイーター） | PSP | バンダイナムコゲームス / ACT / ¥5229 / 10.02.04 | 21305 Point |
| 2 | ドラゴンクエストVI 幻の大地 | DS | スクウェア・エニックス / RPG / ¥5,980 / 10.01.28 | 17582 Point |
| 3 | ファイナルファンタジーXIII | PS3 | スクウェア・エニックス / RPG / ¥9,240 / 09.12.17 | 16479 Point |
| 4 | エンド オブ エタニティ | PS3 | セガ / RPG / ¥7,980 / 10.01.28 | 12376 Point |
| 5 | モンスターハンター3（トライ） | Wii | カプコン / ACT / ¥7,340 / 09.08.01 | 8861 Point |
| 6 | キングダム ハーツ バース バイ スリープ | PSP | スクウェア・エニックス / RPG / ¥6,090 / 10.01.09 | 7135 Point |
| 7 | SOCOM：U.S.NAVY SEALs Portable | PSP | SCE / ACT / ¥4980 / 10.02.11 | 6207 Point |
| 8 | コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 | Xbox 360 | スクウェア・エニックス / STG / ¥7,980 / 09.12.10 | 5287 Point |
| 9 | スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL | PS3 | スクウェア・エニックス / RPG / ¥8,190 / 10.02.04 | 4258 Point |
| 10 | ドラゴンクエストIX 星空の守り人 | DS | スクウェア・エニックス / RPG / ¥5,980 / 09.07.11 | 3925 Point |
| 11 | バイオハザード5 オルタナティブ エディション | PS3 | カプコン / A・AVG / ¥4,990 / 10.02.18 | 3723 Point |
| 12 | ペルソナ3ポータブル | PSP | アトラス / RPG / ¥6,279 / 09.11.01 | 3547 Point |
| 13 | Massive Action Game（MAG） | PS3 | SCE / ACT / ¥4,980 / 10.01.28 | 3084 Point |
| 14 | アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く | PS3 | バンダイナムコゲームス / RPG / ¥7,329 / 10.01.28 | 2866 Point |
| 15 | エストポリス | DS | スクウェア・エニックス / A・RPG / ¥5,980 / 10.02.25 | 2561 Point |
| 16 | クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～ | DS | KONAMI / ETC / ¥5,250 / 10.02.11 | 2257 Point |
| 17 | セイクリッド2 | PS3 | スパイク / RPG / ¥7,770 / 10.02.10 | 1806 Point |
| 18 | テイルズ オブ グレイセス | Wii | バンダイナムコゲームス / RPG / ¥7,329 / 09.12.10 | 1473 Point |
| 19 | ラブプラス | DS | KONAMI / ETC / ¥5,800 / 09.09.03 | 1283 Point |
| 20 | 龍が如く3 | PS3 | セガ / A・AVG / ¥3,990 / 09.12.03 | 912 Point |





## ◎期待のソフトランキング◎

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

| 順位 | タイトル | 機種 | メーカー／ジャンル／価格／発売日 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 北斗無双 | PS3 | コーエー / ACT / ¥8,190 / 10.03.25 | 22641 Point |
| 2 | ニーア レプリカント | PS3 | スクウェア・エニックス / A・RPG / ¥7,800 / 10.04.22 | 20793 Point |
| 3 | ファイナルファンタジーXIV | PS3 | スクウェア・エニックス / RPG / 価格未定 / 2010年発売予定 | 17495 Point |
| 4 | 世界樹の迷宮III 星海の来訪者 | DS | アトラス / RPG / ¥6,279 / 10.04.01 | 12670 Point |
| 5 | ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII | PS3 | スクウェア・エニックス / RPG / 価格未定 / 発売日未定 | 10817 Point |
| 6 | 戦国BASARA3 | PS3 | カプコン / ACT / 価格未定 / 2010年夏発売予定 | 9734 Point |
| 7 | ファイナルファンタジー アギトXIII | PSP | スクウェア・エニックス / RPG / 価格未定 / 発売日未定 | 8659 Point |
| 8 | XENOBLADE（ゼノブレイド） | Wii | 任天堂 / RPG / 価格未定 / 2010年春発売予定 | 7531 Point |
| 9 | 一騎当千 XROSS IMPACT | PSP | マーベラスエンターテイメント / ACT / ¥5,229 / 2010年4月発売予定 | 7128 Point |
| 10 | ゴッド・オブ・ウォーIII | PS3 | SCE / ACT / ¥5,980 / 10.03.25 | 6973 Point |
| 11 | LAST RANKER（ラストランカー） | PSP | カプコン / RPG / 価格未定 / 2010年発売予定 | 6802 Point |
| 12 | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 | DS | スクウェア・エニックス / RPG / ¥5,490 / 10.04.28 | 6514 Point |
| 13 | ポケットモンスター最新作（仮） | DS | 発売：(株)ポケモン 販売：任天堂 / RPG / 価格未定 / 発売日未定 | 5813 Point |
| 14 | 大神伝 ～小さき太陽～ | DS | カプコン / A・AVG / 価格未定 / 2010年発売予定 | 5297 Point |
| 15 | グランツーリスモ5 | PS3 | SCE / RCG / 価格未定 / 発売日未定 | 4762 Point |
| 16 | デッドライジング2 | PS3 | カプコン / ACT / 価格未定 / 10.09.02 | 4526 Point |
| 17 | DEAD OR ALIVE Paradise（デッド オア アライブ パラダイス） | PSP | テクモ / ETC / ¥5,229 / 10.04.02 | 4469 Point |
| 18 | イース フェルガナの誓い | PSP | 日本ファルコム / A・RPG / ¥5,040 / 10.04.22 | 3864 Point |
| 19 | スーパーストリートファイターIV | PS3 | カプコン / FTG / ¥4,990 / 10.04.28 | 3146 Point |
| 20 | モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 | PSP | カプコン / ETC / 価格未定 / 2010年8月発売予定 | 2448 Point |





## お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

### ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.178)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

### メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

**読者の声** 『ファイナルファンタジーXIV』の情報が出たらどんどん記事にしてください（36歳、男性）／「FPS＋TPS」特集を3時間ぐらい熟読しました（15歳、男性）／『.hack//Link』の記事とてもよかったです。もう少し詳しく知りたいです（27歳、女性）



## 期待のランキング上位ソフトが登場
# 電撃ゲームスレビュー

発売直前、直後の気になるタイトルをここでチェックして、購入時の参考にしよう。 今回も『龍が如く4』など、ゲームファンの期待度が高いタイトルが揃いぶみ。

### 今月のレビュータイトル

- 龍が如く4 伝説を継ぐもの
- ゴッド・オブ・ウォー III
- 北斗無双
- グランド・セフト・オート:チャイナタウンウォーズ
- DARKSIDERS ～審判の時～
- 絶対ヒーロー改造計画
- アーミー オブ ツー:The 40th Day

## 編集長おしょうの『レビュアーに聞く!』



レビュアーに聞いてみようの巻、さらに拡大版であります!

**編集長おしょう**

こんばんは、編集長のクレイトスおしょうです(P.12参照)。さて、前号ではレビューを読んで気になった点を、各レビュアーのみんなにリサーチしましたが、スペースが足らなかった! ということで、今号ではA班、B班の2人ずつをまとめる形で、座談会形式でお届けしまっす。ちなみに今回は、意図せず男くさいバイオレンスアクションが山盛りのラインナップになってしまいました(笑)。今年の春のゲームは男祭りということなのか!?

## あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つめは、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい!」と思ったソフトのレビュー。そして2つめは個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.8で掲載されるのは4月上旬までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください!

### 募集1 読者レビュー

2009年4月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ(http://dengeki.tol-blog.com/)での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

### 募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいてもオーケーです。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

**応募の決まり**

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

**ハガキ・封書のあて先**
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言!」係まで
▽**メールアドレス**
**games-review@ml.asciimw.jp**

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。
また ハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

## 今号の1本



◀現代の裏社会を舞台に、主人公・桐生一馬の生きざまを描いてきたシリーズ最新作。桐生のほかに3人の主人公が加わったことによる、人間ドラマ&バトルの進化が最大の注目点だ。プレイスポット&お色気度の増加もチェックしたい。

### 龍が如く4 伝説を継ぐもの

PS3 ●セガ ●A・AVG ●¥7,980(税込) (記事はP.66) 発売中(3月18日発売)

秋山→冴島→谷村→桐生→全員という五部構成で描かれるメインストーリーは、壮大で意外性もありおもしろかったです。個人的に『3』で気になった「敵を倒したあとに油断して大事な人が殺される」というお約束の展開も、今回はほぼ見受けられなかったですし。でも沖縄のシーンがあるのに、現地の人物があまり登場しなかったのは少し寂しかった。四者四様のバトルは操作の基本が共通しているので、有効な技さえ見つけられればどの主人公もすぐに使いこなせるでしょう。個人的にはもっとガラッと変えてもらってもよかったのですが、敷居が高くなるのでちょうどいいのかな? ただ、能力強化がある程度進まないと4人の個性が際立たないのはもったいない。冴島の「金剛の気位」、谷村の「夜叉の気位」などはもっと簡単に習得できてもよかったのでは? 神室町については、正直少し残念でした。新エリアの屋上も地下街も路地裏も、店舗や施設がほとんどないため「一度景色や雰囲気を楽しめば十分」という場所になってしまったかなと。歓楽街部分も一部のタイアップ系看板は新設・変更されてましたが、ベースは『3』と同じマップ。神室劇場のような新ルートをもっと追加してほしかった。完全新作のミニゲームがパチンコ2機種と温泉卓球のみというのも、『2』から『3』の進化と比べると少し寂しい。前作でミニゲームをコンプリートした者としては、既存のミニゲームは新要素があっても興味のある物しか遊ばないと思いますし(元々全部遊ぶ必要はないですけどね)。キャバクラも主人公ごとに攻略可能なキャバ嬢が固定。冴島に至っては店内に入ることもできないのは残念。4人×キャバ嬢ぶんのエピソードを期待していたのですが……。あっ、プレゼントした服をキャバ嬢が着てくれるのはイイですね! それと「格闘家をつくろう!」もかなり楽しめました!! 落合福嗣が強くてビックリ! なーんだ、十分新要素を楽しめていましたね(笑)。サブストーリーは1人あたり15～25種類程度に絞られたこともあり、1つ1つが濃密で各主人公ならではの話が多く、かなりおもしろかったです。本編中では話題に上らないけれど、各主人公を語るうえで外せないようなエピソードが描かれる、重要なサブストーリーも結構ありましたし。桐生のサブストーリーで、前作には登場していない懐かしいキャラがたくさん登場するのもよかった。発生場所を教えてくれる新聞記者の登場も嬉しいですね。ちなみに僕は、難易度「HARD」でメインストーリーを優先的に進めるプレイでエンディングまで16時間程度。クリア後の「PREMIUM ADVENTURE」はサブストーリーを中心に20時間程度プレイ。でもまだリザルトの達成度は40%程度とボリューム満点。しかもオンラインランキングやダウンロードコンテンツもあるので相当遊べます。神室町の施設をすべて新鮮な気持ちで楽しめるという意味では、むしろシリーズ未プレイの人にこそオススメできるかも。ファンの人には言わずもがなですね。 (梅津爆発)

### おしょうのココが知りたい!

**おしょう:** キーッ! いつも『龍が如く』シリーズは誰よりも早くクリアしていたのに、今回は先を越された! それはともかく、ネタバレ的にあまり書かなかったと思われるストーリー部分が、やはり気になる……。

**梅津:** あえてもうすこし語るなら、次回作があるなら登場人物のその後が気になる、とだけ言っておきましょうか(笑)。だって桐生、たぶん○○○○○○○○ですからね。

**おしょう:** えええええ! って伏せ字ですいません。ちなみにほかの人物に関しては?

**梅津:** 上でも少し触れましたが、遥やアサガオの子供達の出番が少ないのは残念。ただ主人公達については、最初は秋山が中心になるかなと思っていたら、それぞれキャラが立っていてよかったですね。

### 読者レビュー『Mass Effect』

機種:Xbox 360 ジャンル:RPG
発売日:2009年5月21日

SFモノによくある、宇宙の中心に人類がいて支配している、という設定ではなく、多種族が宇宙の中心にいて、人類は後進種族っていう設定が新鮮でした。種族が違えば、もちろん文化も違うわけで、それぞれの背景がきっちりと描かれているのがGood! 「スタートレック」などが好きな人にオススメです。会話の選択肢によって、話がコロッと変わってしまうのもおもしろい。戦闘はTPSなのですが、魔法や特殊能力が使えるため、シビアなアクションというわけではありません。クリアまで20時間くらいなので、ダラダラと長くないのも個人的には好印象でした。ただ、武器がたくさんあるのに、アイテム整理がしにくいのは減点です。 (神奈川県:フィルさん)

# レビュアー A班

## レビュータイトル

- ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ
- 北斗無双
- グランド・セフト・オート：チャイナタウンウォーズ



### リチョーよしみ

- 年齢：24歳
- 出身地：東京都
- 性別：女
- 好きなだんご：肉だんご

ミートボールこと肉だんごは、お弁当の定番メニューですよね。みんなの人気者。中華料理のお店でメニューにあると私もついつい注文してしまいます。洋画などでよく見る、中華のデリを持ち帰る際に使われる紙の容器にも憧れます。肉だんごの入った紙の容器を小脇に抱えて、ニューヨーカーを気取りたい年頃なんです。



### ツヅライ

- 年齢：25
- 出身地：東京都
- 性別：男
- 好きなだんご：みたらし団子

まだ寒い日が続き、暖かい春の陽気が待ち遠しい今日この頃。そしてお題の好きなだんごですが、なんといってもみたらし団子！　あの甘いタレがだんごとうまくマッチしていて最高です。次点としては、あんこが乗っているだんごですかね。といいますか、基本甘いものは好きです。花より団子なツヅライでした。

## ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ

PS3

- SCE
- ACT
- ¥5,980（税込）

（記事はP.12）

3/25発売



◀Z指定という過激なアクションと、美しいグラフィックが特徴のシリーズ3部作完結編。

**90**　クリア▶×　プレイ時間▶8時間

### 豊富なアクションを楽しめる

前2作が未プレイでしたので、ゲーム冒頭のいきなりクライマックスな展開にビックリしましたが、その後また1から成長したり冒険したりすることになって一安心。しかし、やっぱり物語を100%楽しむなら前2作をプレイ済みのほうがいいかもしれません。善悪の区別なく、復讐のためにやりたいようにやる主人公クレイトスのキャラクターはとっても魅力的です。基本的な攻撃アクションが多彩なうえに、武器のレベルを上げればできることがどんどん増えていくのが嬉しいですね。それに加え、特定の敵に対してできる特殊なアクションも豊富で、戦闘中はさまざまな攻撃パターンから、シチュエーションに応じて自分で攻撃方法が選ぶことができるのも楽しいです。謎解きの難度はやや高め。要所で先へ進むための仕掛けを解いていく必要があるのですが、ヒントがわかりにくく、そのたびに詰まってしまいました……。

**90**　クリア▶○　プレイ時間▶15時間

### 絶妙なバランスに酔いしれる

まさに映画を見ているかのような映像美はさすが。神話を題材にしたストーリーも奥深く、非常に壮大で一見の価値アリ。またスピーディかつ豪快なアクションは爽快感抜群！　通常の連続攻撃から敵を浮かせて追撃、スキルを使って敵を一掃など技の種類が多彩で、状況によって切り替えるのも楽しい！視点操作はできませんが、アングルは見やすく優秀。視点が悪くてゲームオーバーということは少ないかと。序盤からボスクラスの敵が多く、雑魚敵との比率も丁度いい感じ。さらに、これら心地いいアクションのテンポを邪魔しない程度の謎解きも、いい味出してます。もちろん武器やスキルの成長要素もあり、自分だけのスタイルを探してみる楽しみも。クリア後に使用可能なアイテムなど、周回プレイのための特典も嬉しい限り。ただ前作をプレイしていない人には物語のつながりがわかりにくいので、詳しい補足が欲しかったかも。

## 北斗無双

PS3 / Xbox360

- コーエー
- ACT
- ¥8,190（税込）

（記事はP.32）

3/25発売



◀人気漫画「北斗の拳」のキャラクターが『無双』シリーズに登場。大量の敵を奥義で蹴散らせ！

**80**　クリア▶×　プレイ時間▶10時間

### 『無双』というよりも「北斗」

『無双』シリーズはかなりやり込みつつも、「北斗の拳」自体は劇場版アニメを観たくらいの知識しかありません。が、原作を追体験できる「伝説編」は、主要な敵キャラが大体出ているんだなー、というのが私でもわかるくらいのボリュームです。このモードでは、基本的に悪党を倒しながら1人で進み、ボスまで辿り着くことになります。ほかの部隊と協力しつつ敵拠点を壊滅させながら進軍する従来の『無双』シリーズとは違ったプレイ感ですね。ある程度攻撃を当てないとダメージを与えられない中ボスのほうが、シンやラオウなどのボスよりも倒しにくいような気がするのにはちょっと違和感を覚えましたが……。ゲームオリジナルシナリオを楽しめる「幻闘編」は、『無双』シリーズらしいプレイ感覚で、大勢の敵をなぎ倒す楽しさが味わえますが、2人プレイ時、画面を縦分割することによる、視界の狭さは気になりました。

**80**　クリア▶○　プレイ時間▶11時間

### 「北斗」の世界はファン感涙

襲いくるならず者達を、北斗神拳などなじみ深い技で次々と倒していく爽快感は抜群。原作でのケンシロウとラオウの決着までを描く「伝説編」の再現度も高く、ファンはもちろん、原作を知らない人も十分に楽しめる＆「北斗の拳」を知ることができるという一石二鳥のお得感アリ。技の習得やステータスアップなど、成長要素があるのも○。シナリオを進めることにより解放される「幻闘編」は、レイやサウザーといったキャラクター達を操作でき、原作にはなかった夢の対決が堪能できるなど、「伝説編」クリア後もタップリ遊べます。細かいところでは、難易度が最初「やさしい」に設定されているので、初めて遊ぶ人の設定し忘れを防いでくれる点もいいですね。惜しい点としては、やはりアクション関連。通常攻撃の動作が重く、スピード感に欠ける部分も。また、オブジェクトを投げるまでの時間が短いのも気になりました。

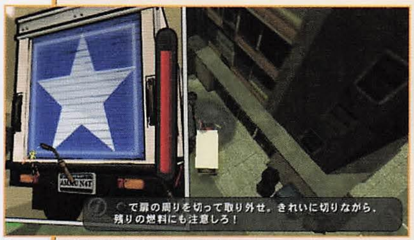
## グランド・セフト・オート：チャイナタウン・ウォーズ

PSP

- サイバーフロント
- ACT
- ¥6,090（税込）

（記事はP.241）

発売中（3月11日発売）




◀見下ろし型視点で描かれる『GTA』。DS版から新キャラクターやミッションが追加された。

**85**　クリア▶×　プレイ時間▶15時間

### 気軽なマフィア体験が快感

『GTA』シリーズをプレイするのは初めて。全編にわたり、キャラクターを見下ろす視点のみで進行していきます。車で移動する際、橋など建造物の裏側に進むと自分が見えなくなってしまったり、視点が動いて方向キーの入力方向がわからなくなって壁にぶつかったりと、操作に慣れるまではややストレスが溜まります。ですが、道行く人に残虐行為をしても人物の表示が小さいぶんあまり過激な印象はなく、その点は遊び易いですね。またチャイニーズマフィア同士の抗争という深刻なストーリーのはずが、描写や会話がやたら洒落ており、ミッションの名前も映画のタイトルや格言のもじりになっています。ところどころにあるそんな遊び心のおかげで、楽しくプレイできました。あと、セール情報に注目しつつ、町中を行き来して麻薬を売買するだけですぐお金持ちになれるのは、便利であると同時に危ないカタルシスを感じました。

**85**　クリア▶×　プレイ時間▶15時間

### 自由とスリルが快感になる！

まず箱庭型の街を好きなように行動できる、自由度の高さに圧倒されます。車やバイクといった移動手段は、走行中の一般市民から奪い取ったり駐車中の車に細工して乗り回す非道ぶり。さらに交通法規などもなく、現実ではありえないスリルが快感に変わってくるから恐ろしい！　しかし、警察はいるので油断は禁物。一般市民を攻撃したり、車を奪ったり、ドラッグを売買していると、すぐに追い回されることになります。犯罪レベルが高ければ高いほど警察の追跡も厳しくなり、留置所送りになることも。そのような自由度とそれに伴うリスクのメリハリが絶妙です。また、タクシーや救急車など乗り物によってミニゲームができるのも○。ミッション自体もバリエーション豊富で失敗してもリスタートができるので、気軽にチャレンジできるのも嬉しい。好みが分かれる作品ですが、やって損はしないかと。

## おしょうのココが知りたい！

■ゴッド・オブ・ウォー Ⅲ

**おしょう**：『GOWⅢ』はおいらもクリアしたー！　ちなみに個人的には100点のソフトなんだけど……。

**リチョー**：たしかにクオリティはホントに群を抜いていますね。アクションの難易度もムチャクチャ難しい部分はなかったです。ただ、自分は謎解きで詰まりまくりました……。リアルすぎて仕掛けが若干判別しにくい場所もあるかも。

**ツヅライ**：あと、本作からプレイした人の場合、もうちょっと前作までのストーリーの補足が欲しくなるかもですね。でもホントにすごいACTです。

■北斗無双

**おしょう**：「北斗の拳」直撃世代にはたまらん1本ですが、そうではない2人としては？

**ツヅライ**：物語がしっかり描かれているので、どんな年代の人でも楽しめるとは思います。ゲーム的にも成長要素のおかげで長くプレイできそうですし。

**リチョー**：1ステージのボリュームもかなりありますよね。逆にサクっとプレイしたいときには長く感じるかな？　キャラごとのステージ数も多いです。

**ツヅライ**：ちなみに自分のプレイ時間は、ケンシロウの「伝説編」クリア＋αといったところでしょうか。

■グランド・セフト・オート：チャイナタウンウォーズ

**おしょう**：もとはDS作品ですが、PSP版としての印象は？

**ツヅライ**：キャラのグラフィックは独特ですが、PSPとして遜色ない出来だと思いますね。決定が⊗ボタンなのは日本人としてちょっと慣れませんでしたが（笑）。あとバトル時は、相手をターゲットしにくい感じもしました。

**リチョー**：操作に関しては、DS版でタッチしていた部分が、LRボタンの連打に、といった変更になっているようです。

**ツヅライ**：物語のボリュームも、かなりありますね。目的と関係ない部分も延々プレイできて自由度は高いです。

# レビュアー B班

## レビュータイトル

- DARKSIDERS ～審判の時～
- 絶対ヒーロー改造計画
- アーミー オブ ツー：The 40th Day



### N

- 年齢：23　● 出身地：東京都
- 性別：女　● 好きなだんご：のり団子

花見の季節が近づき、杉の花粉も舞い飛ぶころ、Nです。みなさんいかがお過ごしでしょうか。花見のシーズンといえばおだんごですが、私の好物は浅草の某裏通りにあるだんご屋ののり団子。醤油味の団子にのりが巻いてあるのですが、ひと玉めを食べるとのりがすべてはがれてしまうのが切なくも楽しい一品です。



### ユート

- 年齢：25　● 出身地：大阪府
- 性別：♂　● 好きなだんご：白玉団子

年始に炊飯器が壊れ、つい先日には冷蔵庫が壊れるという不具合。今年は家電が壊れる年か!?　さて、お題ですが、オイラが好きなのは白玉団子。ただし、あんみつに入っているものに限る！　歯ごたえ的に、いっしょに入ってる寒天との相性が最高だと思うわけですよ。今年の夏も、コンビニで買って食べるんだろうな。

## DARKSIDERS ～審判の時～

PS3 / Xbox360

- KONAMI
- A·AVG　● ¥7,140（税込）
（記事はP.241）

発売中（3月18日発売）



◀世界の終末を描いた独特な世界観の中で、派手なアクションと凝った謎解きが楽しめる。

### N：80

クリア ▶ ○　｜　プレイ時間 ▶ 18時間

**アクションより謎解き重め**

グロテスクさと格好よさをあわせ持った独特の世界観は、好きな人にはたまらないでしょう。登場するキャラクターにはボスも含めそれぞれ個性的な魅力があり、ザコのくせに立場をカサにきて高圧的な態度を取ってくるウォッチャーの小者具合が個人的には大好きです。全体的に謎解き要素が散りばめられており、記憶力や発想力を問われる場面が多々ありますが、ヒントとなりえるムービーなどが挟まれないので難易度は高めかも。武器やアイテムについても説明が少ないので、人によっては基本的な操作を理解できず、ごく簡単なことでつまずくかもしれません。基本的な操作でも、つかんで移動できるオブジェクトや仕掛けの存在がわかりづらいのがつらいですね。武器にはいくつか種類があり、スキルも豊富ですが、基本を押さえているだけで目新しさがない印象。スキルを強化してもエフェクトがほぼ変わらなかったのも残念です。

### ユート：85

クリア ▶ ×　｜　プレイ時間 ▶ 8時間

**ACTとAVGの絶妙バランス**

A・AVGでありながら、ときどきSTGやTPSのようなシーンがあるのにビックリ。遊び心が感じられて、こういうのはキライじゃない。メインの内容もアクションとアドベンチャーの住み分けができていて、両方を均等に楽しませてもらった感じ。アクションは基本的にボタン連打だけでサクサクいけることが多くて爽快！　敵の頭を握りつぶす、心臓を抜き取るといった少しグロめな演出も、個人的には好きかな。大型のボス戦は、単純な攻撃だけでいいザコ戦とは違って、ちゃんとした手順を踏まなければ倒せないパズルチックな内容だったのも好み。最初は倒し方がわからなくて負けることが多いけど、何度も戦うたびに徐々に攻略法が見えてくる。最終的に倒せたときの達成感は、かなりのもんだぜぃ。謎解きも"自分ができること"をしっかりと覚えていれば、そこまで詰まることなくクリアできる、ほどよい難易度だったな。

## 絶対ヒーロー改造計画

PSP

- 日本一ソフトウェア
- RPG　● ¥6,090（税込）
（記事はP.132）

発売中（3月11日発売）




◀ヒーロー専用の特訓施設（ランダム生成式ダンジョン）で鍛錬。やりこみ要素は盛りだくさん。

### N：95

クリア ▶ ×　｜　プレイ時間 ▶ 13時間

**メタヒーローRPGここにあり!!**

悪の使者がいなければ正義のヒーローは活躍できない。そんな「勧善懲悪もの」の触れてはいけないさまざまなお約束に容赦なくつっこんだ作品です。とにかく熱くロマンを語り、それを冷めた目線でぶった切る。そんなコミカルなかけ合いの中、人体改造をされるなどして強くたくましく成長していく主人公！　ヒーロー好きにはいろいろな意味でたまりません。ストーリーを進めるごとに、非力なヒーローに対して冷ややかだった人々の態度が変化していくのも、お約束とはいえ胸が熱くなりました。戦闘は快適でサクサク進むため、レベル上げもアイテム集めも苦になりません。装備品はすべてグラフィックに反映されるため、ドクロマスク＋ランス二刀流を装備したら見た目が完全に悪の大幹部になって笑いました。装備品によって使える技が変化するのも楽しいですね。人体改造や武器合成など、やり込み要素も満載です！

### ユート：85

クリア ▶ ○　｜　プレイ時間 ▶ 24時間

**あいかわらず中毒性がすげぇ！**

イジメや日米関係、性に対する問題といった社会性を取り入れたストーリーは、個人的には大嫌い。もっとバカなノリだけでよかったのに……。でも、日本一ソフトウェアのやり込みゲーム大好き人間だけに、システム的には本作もかなり楽しめた。『ディスガイア』などとはジャンルが違うけど、基本的にやることは同じ。ひたすらダンジョンに潜ってキャラのレベルを上げ、装備品を集め、それを強化して満足行くところまで育てる。いつもながらの中毒性の高さは、本作でも健在だぜぃ。違う点といえば、本作には防具にも固有グラフィックがある点。合成で装備品に備わった特殊技やスキルを別のアイテムに移せるから、好みのグラフィックの装備品を高性能にできる。プレイヤーキャラは1人だけど、コスプレで『ディスガイア』でおなじみのあの方々や、電撃文庫の人気作品「とらドラ！」などのキャラになれる点も魅力かな！

## アーミー オブ ツー：The 40th Day

PS3 / Xbox360

- エレクトロニック・アーツ
- ACT　● PS3版：¥7,329（税込）／Xbox 360版：¥7,140（税込）

3/25発売



◀相棒と2人で連携しながら難関を突破していく。武器のカスタマイズ性が高いことも魅力。

### N：85

クリア ▶ ×　｜　プレイ時間 ▶ 12時間

**相棒との絆が何よりの武器!!**

相棒に指示を出しつつ協力してミッションをこなしていくというスタイルは珍しく、最初かなり手こずりました。しかし操作を覚えてしまえば一気に面白くなります。自分や相棒の目立ち度を示す「アグロメーター」を気にしつつ、隠れたり暴れたりを繰り返して敵を翻弄する快感！　負傷して倒れたとき、弾幕の中をかけつけて治療してくれる相棒に熱い絆を感じざるをえません。画面を2分割して行う協力プレイは自分視点の画面がかなり見づらいですが、相棒からの視点は大きく見られるので状況把握はこちらの方が容易。2人で立てた作戦通りに戦況が進んだときは、思わず隣に座っている戦友と肩を叩き合いたくなります。ただアクションの幅が非常に広いわりにチュートリアルがほぼ0なのが気になるところ。例えば重要度の高い武器カスタマイズの説明が、「武器をカスタマイズできる」だけで終わったのは不親切の極みです。

### ユート：80

クリア ▶ ×　｜　プレイ時間 ▶ 7時間

**これが戦場の快感か！**

読み込みが長い。ゲーム開始時などに挿入されるローディング画面で、毎回30秒近く待たされてたかも。それさえ気にしなければ、内容は爽快の一言！　操作に慣れるまでは思ったようにいかないけど、要素を覚えてからは一気に楽しくなる。相棒に指示を出して突っ込ませ、敵の注意を引いてもらう。そのスキにオイラは無防備な敵を撃ちまくって、また隠れる。銃を乱射して敵を倒すのもいいけど、弾が敵の頭にうまく命中して1発で倒せたときは、ついニヤリとしちまったぜ。突っ込んでいった相棒がほとんどの敵を倒すことも多かったけどな。マルチプレイもやってみたけど、操作を理解してないうちはNPCのほうが優秀だ（笑）。でも、相棒を撃ったりしてメチャクチャになるから、これはこれでおもしろいかも。TPSはあんまりプレイしたことがなかったけど、また遊んでみたいと思わせてくれる魅力は感じられたな。

## おしょうの ココが知りたい！

■DARK SIDERS ～審判の時～

**おしょう**：このゲームの場合、アクションだけでなく、謎解き要素がキモになりそう？

**ユート**：最初はアクションメインかと思ったら、謎解き部分の比重がかなり大きいですね。

**N**：アクション部分については武器やスキルなどが豊富で手堅く遊べる反面、斬新さは薄いかも。

**ユート**：アクションは説明不足の面もあるけど、爽快感は高いよ。ボス戦もおもしろいし。

■絶対ヒーロー改造計画

**おしょう**：レビュアー2人ともオススメの作品のようですな。ちなみに、日本一ソフトウェア作品らしいやり込み要素が楽しめるゲームということはわかったけど、ダンジョンRPGとして見た場合の感触はどう？

**ユート**：毎回レベル1からというシステムは多くのダンジョンRPGと似ていますが、ダンジョンクリア時にアップするトータルレベルが蓄積していくので、基本的にプレイすればするほど攻略がラクになるし、クリアのためにも必要です。ただ、強くなることで緊張感が薄れていく面はありますが。

**N**：そういう意味では、作業感を感じる部分もなきにしもあらず。でも、やり込み要素が豊富＆ストーリーのおもしろさはバッチリです！

■アーミー オブ ツー：The 40th Day

**おしょう**：協力プレイが特徴のミリタリーTPSですな。

**ユート**：今回はオフラインでの協力プレイだったので、オンラインの協力プレイも気になりますね。

**N**：TPSはあまりプレイしたことがなかったですが、負傷しても相棒が助けてくれるのはイイ感じ。どちらかが死亡するとアウトですが。

**ユート**：カスタマイズについては、もうちょっとプレイすべきだったかも。ちなみに武器の色を変えられるのがイイ！

# New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.178の読者アンケート記入の際にご使用ください。

## ニンテンドーDS

### 3月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 25日 | 生徒会の一存 -DSする生徒会- | 角川書店 ¥5040／AVG | |
| 2 | 25日 | 生徒会の一存 -DSする生徒会- DXパック | 角川書店 ¥9030／AVG | |
| 3 | 25日 | 国盗り頭脳バトル 信長の野望 KOEI The Best | コーエー ¥2940／SLG | |
| 4 | 25日 | 三國志DS 2 KOEI The Best | コーエー ¥2940／SLG | |
| 5 | 25日 | みんなの水族館 | タイトー ¥5040／ETC | |
| 6 | 25日 | プロ野球 ファミスタDS 2010 | バンダイナムコゲームス ¥5229／ACT | 210 |
| 7 | 25日 | プロレス検定DS | プレンティー ¥3990／ETC | |
| 8 | 25日 | フォニックスでみにつくえいご | マイスターヒーロー ¥5040／ETC | |

### 4月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 1日 | 世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者 | アトラス ¥6279／RPG | 190 |
| 10 | 1日 | 「超」怖い話DS 青の章 | アルケミスト ¥5040／AVG | |
| 11 | 1日 | nicola監修 モデル☆おしゃれオーディション | アルケミスト ¥5980／ETC | |
| 12 | 1日 | スポア キミがつくるヒーロー | エレクトロニック・アーツ ¥4980／ACT | |
| 13 | 1日 | ペットショップ物語DS2 | タイトー ¥5040／AVG | |
| 14 | 1日 | こだわり采配シミュレーション お茶の間プロ野球DS 2010年度版 | ナウプロダクション ¥4410／SLG | 239 |
| 15 | 1日 | HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!? | ハドソン ¥5229／ETC | 233 |
| 16 | 1日 | HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!? CD同梱版 | ハドソン ¥5480／ETC | 233 |
| 17 | 8日 | ゼロからカンタン韓国語DS | IEインスティテュート ¥3990／ETC | |
| 18 | 8日 | ゼロからカンタン中国語DS | IEインスティテュート ¥3990／ETC | |
| 19 | 15日 | マリー&ガリーのLet'sさいえんす | ドラス ¥4410／ACT | |
| 20 | 15日 | できたよ! ママ。みつごのクマさん おとこのこ | スターフィッシュ・エスディ ¥3990／ETC | |
| 21 | 15日 | できたよ! ママ。みつごのクマさん おんなのこ | スターフィッシュ・エスディ ¥3990／ETC | |
| 22 | 22日 | 麻雀格闘倶楽部DS Wi-Fi対応 コナミ ザ・ベスト | KONAMI ¥2980／TBL | |
| 23 | 22日 | きれいずきん生活 | コロンビアミュージックエンタテインメント ¥5040／A・AVG | |
| 24 | 22日 | NARUTO -ナルト- 疾風伝 忍術全開! チャクラッシュ!! | タカラトミー ¥5040／ACT | |
| 25 | 22日 | IVY THE KIWI?(アイビィ・ザ・キウィ?) | バンダイナムコゲームス ¥3990／ACT | 243 |
| 26 | 28日 | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 | スクウェア・エニックス ¥5490／RPG | |
| 27 | 29日 | コスメちっく☆パラダイス ～キレイのマホウ～ | GAE ¥3990／AVG | |
| 28 | 29日 | 家庭教師ヒットマン REBORN!DS フェイトオブヒートⅢ 雪の守護者 来襲! | タカラトミー ¥5040／RPG | |
| 29 | 29日 | 家庭教師ヒットマン REBORN!DS フェイトオブヒートⅢ 雪の守護者 来襲! 限定プレミアムBOX | タカラトミー ¥6279／RPG | |
| 30 | 29日 | Rooms(ルームズ) 不思議な動く部屋 | ハドソン ¥3990／PZG | |
| 31 | 4月 | だっこして!チンパンジー | スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC | |

### 5月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 32 | 13日 | TRICK DS版 ～隠し神の棲む館～ | KONAMI ¥5250／AVG | |
| 33 | 20日 | キャプテン翼 激闘の軌跡 | KONAMI ¥5250／ACT | |
| 34 | 20日 | ティンカー・ベルと月の石 | ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ¥5040／AVG | |
| 35 | 20日 | みんなで読書DS なるほど!楽しい生活の裏ワザ隠ワザ | ドラス ¥3990／ETC | |
| 36 | 27日 | くにおくんの超熱血!サッカーリーグ ぷらすワールド・ハイパー・カップ編 | アークシステムワークス ¥4179／SPG | |
| 37 | 27日 | G.Gシリーズコレクション+ | ジェンタープライズ ¥5040／ETC | 243 |
| 38 | 27日 | サカつくDS ワールドチャレンジ2010 | セガ ¥5500／SLG | |
| 39 | 27日 | スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL | バンダイナムコゲームス ¥6090／S・RPG | 206 |
| 40 | 27日 | メダロットDS カブトバージョン | ロケットカンパニー ¥5040／RPG | |
| 41 | 27日 | メダロットDS クワガタバージョン | ロケットカンパニー ¥5040／RPG | |
| 42 | 下旬 | 東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～ | スターフィッシュ・エスディ ¥5040／AVG | |

### 春発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 43 | 春 | ようこそ イルカパークへ | スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC | |
| 44 | 春 | 牧場物語 ふたごの村 | マーベラスエンターテイメント ¥5040／SLG | |
| 45 | 春 | 二ノ国 | レベルファイブ 価格未定／RPG | |

### 6月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 46 | 3日 | 怪談レストラン 裏メニュー100選 | バンダイナムコゲームス ¥4242／AVG | 233 |
| 47 | 17日 | ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～ | スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ACT | |
| 48 | 24日 | ゴーストトリック | カプコン ¥5040／AVG | |

### 夏発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 49 | 夏 | メタルマックス3 | 角川ゲームス 価格未定／RPG | 243 |
| 50 | 夏 | FAIRY TAIL(フェアリーテイル)(仮) | ハドソン 価格未定／ACT | |
| 51 | 夏 | イナズマイレブン3 世界への挑戦!! | レベルファイブ 価格未定／RPG | |

### 秋発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 52 | 秋 | レイトン教授と奇跡の仮面 | レベルファイブ 価格未定／AVG | |

### 2010年発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 53 | 2010年 | 大神伝 ～小さき太陽～ | カプコン 価格未定／A・AVG | |
| 54 | 2010年 | ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story | KONAMI 価格未定／SLG | |
| 55 | 2010年 | デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～ | ディースリー・パブリッシャー ¥5040／ETC | |
| 56 | 2010年 | こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国! 負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦! | バンダイナムコゲームス ¥5040／ETC | 239 |
| 57 | 2010年 | Solarobo(ソラロボ)(仮) | バンダイナムコゲームス 価格未定／A・RPG | |
| 58 | 2010年 | デジモンストーリー ロストエボリューション | バンダイナムコゲームス 価格未定／RPG | |
| 59 | 2010年 | ファンタジーライフ | レベルファイブ 価格未定／RPG | |
| 60 | 2010年 | ミステリールーム | レベルファイブ 価格未定／AVG | |

### 発売日未定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 61 | 発売日未定 | アクションゲーム(仮) | アルファ・ユニット 価格未定／ACT | |
| 62 | 発売日未定 | アクションゲーム(仮) | エポック社 価格未定／ACT | |
| 63 | 発売日未定 | GT-D -Racing-(仮) | エム・ティー・オー 価格未定／RCG | |
| 64 | 発売日未定 | ロックマン ゼロ COLLECTION | カプコン ¥4190／ACT | 240 |
| 65 | 発売日未定 | ゲットアンプドDS | サイバーステップ 価格未定／FTG | |
| 66 | 発売日未定 | びっくり! どっきり! 魔法のペン | GAE ¥3990／AVG | |
| 67 | 発売日未定 | へんしんマジカルドール | GAE ¥3990／AVG | |
| 68 | 発売日未定 | プロフェッショナルレスリング(仮) | スパイク 価格未定／SPG | |
| 69 | 発売日未定 | アクションゲーム(仮) | ナウプロダクション 価格未定／ACT | |
| 70 | 発売日未定 | 黄金の太陽DS(仮) | 任天堂 価格未定／ACT | |
| 71 | 発売日未定 | ファミコンウォーズ DS2(仮) | 任天堂 価格未定／SLG | |
| 72 | 発売日未定 | 出撃!アクロナイツ | バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT | |
| 73 | 発売日未定 | ポケットモンスター最新作(仮) | 発売:(株)ポケモン 販売:任天堂 価格未定／RPG | |
| 74 | 発売日未定 | 東京魔人學園帝戦帖 | マーベラスエンターテイメント 価格未定／SLG | |

## Wii

### 3月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 75 | 25日 | サイレントヒル シャッタードメモリーズ | KONAMI ¥6090／AVG | 237 |

### 4月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 76 | 1日 | EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 6週間集中ひきしめプログラム | エレクトロニック・アーツ ¥3990／ETC | |
| 77 | 1日 | EA SPORTS アクティブ パーソナルトレーナー Wii 6週間集中ひきしめプログラム(専用デジスタンスバンド&レッグストラップ同梱版) | エレクトロニック・アーツ ¥5040／ETC | |
| 78 | 1日 | スポア キミがつくるヒーロー | エレクトロニック・アーツ ¥6090／ACT | |
| 79 | 2日 | ウイニングポストワールド 2010 | コーエー ¥7140／SLG | 241 |
| 80 | 22日 | みんなのおすすめセレクション 桃太郎電鉄16 北海道大移動の巻! | ハドソン ¥2800／TBL | |
| 81 | 22日 | IVY THE KIWI?(アイビィ・ザ・キウィ?) | バンダイナムコゲームス ¥3990／ACT | 243 |
| 82 | 22日 | みんなのおすすめセレクション ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 目覚める勇者 | バンダイナムコゲームス ¥2800／A・AVG | |
| 83 | 28日 | バスフィッシングWii ワールドトーナメント | アークシステムワークス ¥5040／ACT | |
| 84 | 29日 | 安藤ケンサク | 任天堂 ¥4800／ETC | 239 |
| 85 | 29日 | Rooms(ルームズ) 不思議な動く部屋 | ハドソン ¥3990／PZG | |

### 5月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 86 | 13日 | 2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会 | エレクトロニック・アーツ ¥3990／SPG | 237 |
| 87 | 27日 | レッドスティール2 | ユービーアイソフト ¥6090／ACT | 228 |
| 88 | 27日 | レッドスティール2(Wiiモーションプラス同梱版) | ユービーアイソフト ¥7140／ACT | 228 |

### 春発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 89 | 春 | ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦 | KONAMI 価格未定／SPG | |
| 90 | 春 | XENOBLADE(ゼノブレイド) | 任天堂 価格未定／RPG | |

### 7月発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 91 | 7月 | ウィーチア ダンシングスピリッツ! | バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT | 241 |

### 夏発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 92 | 夏 | 戦国BASARA3 | カプコン 価格未定／ACT | |
| 93 | 夏 | 化石モンスター スペクトロブス | ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ¥7140／A・RPG | |
| 94 | 夏 | METROID Other M | 任天堂 価格未定／ACT | |
| 95 | 夏 | 影の塔 | ハドソン 価格未定／ACT | |

### 2010年発売予定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 96 | 2010年 | CID THE DUMMY(仮) | タカラトミー 価格未定／ACT | |
| 97 | 2010年 | THE LAST STORY(ラストストーリー) | 任天堂 価格未定／RPG | |
| 98 | 2010年 | お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮) | ハドソン 価格未定／未定 | |

### 発売日未定のソフト

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99 | 発売日未定 | HOSPITAL(仮) | アトラス 価格未定／ACT | |
| 100 | 発売日未定 | アクションゲーム(仮) | エポック社 価格未定／ACT | |
| 101 | 発売日未定 | 癒し系キャラクターアクションゲーム(仮) | エム・ティー・オー 価格未定／ACT | |
| 102 | 発売日未定 | サンエックスオールスター for Wii(仮) | エム・ティー・オー 価格未定／未定 | |
| 103 | 発売日未定 | 新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮) | KONAMI 価格未定／A・AVG | |
| 104 | 発売日未定 | ロールプレイングゲーム(仮) | KONAMI 価格未定／RPG | |
| 105 | 発売日未定 | プリンセスカンパニー(仮) | スターフィッシュ・エスディ 価格未定／未定 | |
| 106 | 発売日未定 | コズミックウォーカー(仮) | 任天堂 価格未定／A・AVG | |
| 107 | 発売日未定 | スーパーマリオギャラクシー2 | 任天堂 価格未定／ACT | |
| 108 | 発売日未定 | スパーン スマッシャー(仮) | 任天堂 価格未定／ACT | |
| 109 | 発売日未定 | The Legend of Zelda(仮) | 任天堂 価格未定／A・AVG | |
| 110 | 発売日未定 | 100語でスタート! 英会話(仮) | 任天堂 価格未定／ETC | |

**ジャンルの表記** ACT：アクション FTG：対戦格闘 STG：シューティング SLG：シミュレーション RPG：ロールプレイング A・RPG：アクション・ロールプレイング S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング RCG：レース PZG：パズル SPG：スポーツ AVG：アドベンチャー A・AVG：アクション・アドベンチャー TBL：テーブル ETC：その他

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 111 | 発売日未定 | 星のカービィ(仮) | 任天堂 | 価格未定／ACT | |
| 112 | 発売日未定 | ラインアタックヒーローズ(仮) | 任天堂 | 価格未定／ACT | |
| 113 | 発売日未定 | カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編 | ハドソン | ¥7140／ETC | |
| 114 | 発売日未定 | カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編 | ハドソン | ¥8190／ETC | |
| 115 | 発売日未定 | アクションゲーム(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／ACT | |
| 116 | 発売日未定 | デジモン(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／未定 | |
| 117 | 発売日未定 | ノーモア★ヒーローズ2 デスパレートストラグル | マーベラスエンターテイメント | 価格未定／ACT | |

## PlayStation Portable

### 3月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 118 | 25日 | ユグドラ・ユニオン STING the Best | アトラス | ¥2940／S・RPG | |
| 119 | 25日 | 咲-Saki- Portable | アルケミスト | ¥6279／TBL | |
| 120 | 25日 | 咲-Saki- Portable「roof-top」BOX | アルケミスト | ¥9429／TBL | |
| 121 | 25日 | そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション | 角川書店 | ¥6090／AVG | |
| 122 | 25日 | そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション DXパック | 角川書店 | ¥9975／AVG | |
| 123 | 25日 | バーストエラー イヴ・ザ・ファースト | 角川書店 | ¥6090／AVG | |
| 124 | 25日 | サイレントヒル シャッタードメモリーズ | KONAMI | ¥5250／AVG | 237 |
| 125 | 25日 | My Merry May with be | サイバーフロント | ¥5040／AVG | |
| 126 | 25日 | My Merry May with be 限定版 | サイバーフロント | ¥7140／AVG | |
| 127 | 25日 | VitaminZ Revolution | ディースリー・パブリッシャー | ¥5040／AVG | |
| 128 | 25日 | VitaminZ Revolution 限定版 | ディースリー・パブリッシャー | ¥7140／AVG | |
| 129 | 25日 | プリニー2 ～特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!～ | 日本一ソフトウェア | ¥5229／ACT | 241 |
| 130 | 25日 | プリニー2 ～特攻遊戯! 暁のパンツ大作戦ッス!!～ (DL版) | 日本一ソフトウェア | ¥4000／ACT(※1) | 241 |
| 131 | 25日 | 牧場物語 シュガー村とみんなの願い PSP the Best | マーベラスエンターテイメント | ¥2800／SLG | |
| 132 | 25日 | 天神乱漫 Happy Go Lucky!! | ラッセル | ¥6279／AVG | |
| 133 | 25日 | 天神乱漫 Happy Go Lucky!! 限定版「開運☆乱漫」セット | ラッセル | ¥9429／AVG | |

### 4月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 134 | 1日 | プロ野球スピリッツ2010 | KONAMI | ¥5980／SPG | 243 |
| 135 | 2日 | DEAD OR ALIVE Paradise (デッド オア アライブ パラダイス) | テクモ | ¥5229／ETC | 200 |
| 136 | 2日 | DEAD OR ALIVE Paradise (デッド オア アライブ パラダイス) 秘密の楽園ボックス | テクモ | ¥7329／ETC | 200 |
| 137 | 2日 | DEAD OR ALIVE Paradise(デッド オア アライブ パラダイス) "かすみ"特製フィギュア&秘密の楽園ボックス | テクモ | ¥15729／ETC | 200 |
| 138 | 8日 | ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～囚われの守人 | ガスト | ¥5040／RPG | 214 |
| 139 | 8日 | Monochrome(モノクローム) | サイバーフロント | ¥5040／AVG | 243 |
| 140 | 8日 | Monochrome(モノクローム) 限定版 | サイバーフロント | ¥7140／AVG | 243 |
| 141 | 15日 | 蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル | アイディアファクトリー | ¥5040／AVG | |
| 142 | 15日 | 蒼黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル 限定版 | アイディアファクトリー | ¥7140／AVG | |
| 143 | 15日 | ZERO PILOT 第三次世界大戦1946 GAE ザ・ベスト | グローバル・A・エンタテインメント | ¥2940／STG | |
| 144 | 15日 | 将棋ワールドチャンピオン 激指ポータブル | 毎日コミュニケーションズ | ¥5040／TBL | |
| 145 | 15日 | マイコミBEST 麻雀覇王ポータブル 段級バトル | 毎日コミュニケーションズ | ¥1995／TBL | |
| 146 | 22日 | 原宿探偵学園 スチールウッド | アイディアファクトリー | ¥6090／AVG | |
| 147 | 22日 | 原宿探偵学園 スチールウッド 限定版 | アイディアファクトリー | ¥8190／AVG | |
| 148 | 22日 | 東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 | アトラス | ¥6279／RPG | 152 |
| 149 | 22日 | ナイツ・イン・ザ・ナイトメア | アトラス | ¥6279／RPG | 237 |
| 150 | 22日 | マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～ | アスキー・メディアワークス | ¥6090／AVG | 244 |
| 151 | 22日 | マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～ 限定版 | アスキー・メディアワークス | ¥9240／AVG | 244 |
| 152 | 22日 | ひまわり -Pebble in the Sky- Portable | 角川書店 | ¥6090／AVG | 247 |
| 153 | 22日 | ひまわり -Pebble in the Sky- Portable DXパック | 角川書店 | ¥9240／AVG | 247 |
| 154 | 22日 | リアルロデ PORTABLE | 角川書店 | ¥5040／AVG | |
| 155 | 22日 | リアルロデ PORTABLE DXパック | 角川書店 | ¥6090／AVG | |
| 156 | 22日 | Canvas3 ～七色の奇跡～ | GNソフトウェア | ¥6090／AVG | |
| 157 | 22日 | Canvas3 ～七色の奇跡～ 限定版 | GNソフトウェア | ¥8190／AVG | |
| 158 | 22日 | ディスガイア インフィニット | 日本一ソフトウェア | ¥3990／AVG | 235 |
| 159 | 22日 | イース フェルガナの誓い | 日本ファルコム | ¥5040／A・RPG | 234 |
| 160 | 22日 | イース フェルガナの誓い 限定ドラマCD同梱版 | 日本ファルコム | ¥6930／A・RPG | 234 |
| 161 | 28日 | 乙女的恋革命★ラブレボ!! Portable | アイディアファクトリー | ¥5040／AVG | |
| 162 | 28日 | 絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 | 花梨エンターテイメント | ¥6090／AVG | |
| 163 | 28日 | 絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女 豪華版 | 花梨エンターテイメント | ¥8190／AVG | |
| 164 | 28日 | 勇者30 PSP the Best | マーベラスエンターテイメント | ¥2800／RPG | |
| 165 | 28日 | ファイト一発!充電ちゃん!!CC | ラッセル | ¥6279／AVG | 247 |
| 166 | 28日 | ファイト一発!充電ちゃん!!CC 限定版「愛情一本!」セット | ラッセル | ¥9429／AVG | 247 |
| 167 | 29日 | 乙女はお姉さまに恋してる PORTABLE | アルケミスト | ¥7140／AVG | |
| 168 | 29日 | METAL GEAR SOLID PEACE WALKER | KONAMI | ¥5229／ACT | |
| 169 | 29日 | METAL GEAR SOLID PEACE WALKER プレミアムパッケージ | KONAMI | ¥26980／ACT | |
| 170 | 4月 | 一騎当千 XROSS IMPACT | マーベラスエンターテイメント | ¥5229／ACT | 198 |
| 171 | 4月 | 一騎当千 XROSS IMPACT ニュー限定爆裂パック | マーベラスエンターテイメント | ¥9975／ACT | 198 |

### 5月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 172 | 13日 | 薄桜鬼 遊戯録 | アイディアファクトリー | ¥6090／AVG | |
| 173 | 13日 | 薄桜鬼 遊戯録 限定版 | アイディアファクトリー | ¥8190／AVG | |
| 174 | 13日 | 2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会 | エレクトロニック・アーツ | ¥3990／SPG | 237 |
| 175 | 20日 | B's-LOG パーティー♪ | アイディアファクトリー | ¥6090／TBL | |
| 176 | 20日 | もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!) | アイディアファクトリー | ¥5040／S・RPG | |
| 177 | 20日 | もっと NUGA-CEL!(ヌガ-セル!) 限定版 | アイディアファクトリー | ¥7140／S・RPG | |
| 178 | 20日 | 銀星囲碁 PORTABLE | シルバースタージャパン | ¥5040／TBL | |
| 179 | 20日 | 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 約束の日へ | バンダイナムコゲームス | ¥5229／RPG | 232 |
| 180 | 27日 | ブレイズ・ユニオン | アトラス | ¥6279／S・RPG | 218 |
| 181 | 27日 | シークレットゲーム PORTABLE | イエティ | ¥6090／AVG | |
| 182 | 27日 | ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable | 角川書店 | ¥5040／AVG | 246 |
| 183 | 27日 | ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable DXパック | 角川書店 | ¥6090／AVG | 246 |
| 184 | 27日 | ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット) | コンパイルハート | ¥5040／AVG | |
| 185 | 27日 | ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏(クインテット) 限定版 | コンパイルハート | ¥7140／AVG | |
| 186 | 27日 | Spike The Best Midnight Club:L.A. Remix | スパイク | ¥2940／RCG | |
| 187 | 27日 | ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス Best Collection | マーベラスエンターテイメント | ¥2940／AVG | |
| 188 | 27日 | R.U.R.U.R -petit prince- | light | ¥6090／AVG | |
| 189 | 27日 | GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND | ラッセル | ¥6279／AVG | |
| 190 | 27日 | GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND | ラッセル | ¥9429／AVG | |
| 191 | 27日 | 大戦略パーフェクト ～戦場の覇者～ | システムソフト・アルファー | ¥6090／SLG | |

### 春発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 192 | 春 | FAIRY TAIL PORTABLE GUILD (フェアリーテイル ポータブルギルド) | KONAMI | 価格未定／ACT | |
| 193 | 春 | ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦 | KONAMI | 価格未定／SPG | |

### 6月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 194 | 24日 | ティンクル☆くるせいだーす GoGo! | アスキー・メディアワークス | 価格未定／AVG | |
| 195 | 24日 | 初音ミク -Project DIVA- お買い得版 | セガ | ¥3300／ACT | |
| 196 | 24日 | 初音ミク -Project DIVA- でっかいお買い得版 | セガ | ¥3900／ACT | |
| 197 | 24日 | Starry☆Sky ～in Spring～ Portable | honeybee | ¥3129／AVG | |
| 198 | 24日 | Starry☆Sky ～in Spring～ Portable 初回限定版 | honeybee | ¥5040／AVG | |
| 199 | 24日 | うたの☆プリンスさまっ♪ | ブロッコリー | ¥5040／AVG | |
| 200 | 24日 | うたの☆プリンスさまっ♪ 限定版「シャイニングBOX」 | ブロッコリー | ¥7140／AVG | |
| 201 | 6月 | D.C. Girls Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット | アイディアファクトリー | 価格未定／AVG | |
| 202 | 6月 | 二世の契り(ニセノチギリ) | アイディアファクトリー | ¥6090／AVG | |
| 203 | 6月 | 二世の契り(ニセノチギリ) 限定版 | アイディアファクトリー | 価格未定／AVG | |
| 204 | 6月 | ファンタジーゴルフ パンヤ ポータブル タカラトミー ザ・ベスト | タカラトミー | ¥2940／SPG | |

### 7月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 205 | 29日 | 初音ミク -Project DIVA- 2nd | セガ | ¥6090／ACT | 236 |
| 206 | 29日 | 初音ミク -Project DIVA- 2nd (DL版) | セガ | 価格未定／ACT(※1) | 236 |
| 207 | 29日 | イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ | 日本ファルコム | ¥6090／ACT | 204 |
| 208 | 29日 | イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 限定ドラマCD同梱版 | 日本ファルコム | ¥7980／ACT | 204 |

### 8月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 209 | 8月 | モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 | カプコン | 価格未定／ETC | |

### 夏発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 210 | 夏 | 華ヤカ哉、我ガ一族 | アイディアファクトリー | ¥6090／AVG | |
| 211 | 夏 | 華ヤカ哉、我ガ一族 限定版 | アイディアファクトリー | ¥8190／AVG | |
| 212 | 夏 | 武装神姫 バトルマスターズ | KONAMI | 価格未定／未定 | |
| 213 | 夏 | STORM LOVER(ストームラバー) | ディースリー・パブリッシャー | ¥5800／AVG | |
| 214 | 夏 | STORM LOVER(ストームラバー) 限定版 | ディースリー・パブリッシャー | 価格未定／AVG | |
| 215 | 夏 | エースコンバットX2 ジョイントアサルト | バンダイナムコゲームス | 価格未定／ACT | 208 |
| 216 | 夏 | つよきす 2学期 Portable | レヴォリューション | 価格未定／AVG | |

### 9月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 217 | 30日 | Starry☆Sky ～in Summer～ Portable | honeybee | 価格未定／AVG | |

### 12月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 218 | 22日 | Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable | honeybee | 価格未定／AVG | |

### 冬発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 219 | 冬 | 探偵オペラ ミルキィホームズ | ブシロード | 価格未定／AVG | |

### 2010年発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 220 | 2010年 | サムライスピリッツ 六番勝負 | SNKプレイモア | 価格未定／FTG | |
| 221 | 2010年 | FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望 | 角川書店 | 価格未定／未定 | |
| 222 | 2010年 | LAST RANKER(ラストランカー) | カプコン | 価格未定／RPG | 194 |
| 223 | 2010年 | TRICK×LOGIC シーズン1 | SCE | ¥2980／AVG | |
| 224 | 2010年 | TRICK×LOGIC シーズン1 (DL版) | SCE | ¥2380／AVG(※1) | |
| 225 | 2010年 | TRICK×LOGIC シーズン2 | SCE | ¥2980／AVG | |
| 226 | 2010年 | CID THE DUMMY(仮) | タカラトミー | 価格未定／ACT | |
| 227 | 2010年 | NARUTO-ナルト- 疾風伝 キズナドライブ | バンダイナムコゲームス | 価格未定／ACT | 230 |
| 228 | 2010年 | コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー | 5pb. | 価格未定／AVG | |
| 229 | 2010年 | フェイト／エクストラ | マーベラスエンターテイメント | ¥6279／RPG | |
| 230 | 2010年 | フェイト／エクストラ タイプムーンボックス | マーベラスエンターテイメント | ¥10479／RPG | |
| 231 | 2010年 | ダンボール戦機 | レベルファイブ | 価格未定／RPG | |
| 232 | 2010年末 | モンスターハンターポータブル 3rd | カプコン | 価格未定／ACT | |

### 2011年3月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 233 | 3月 | Starry☆Sky ～in Winter～ Portable | honeybee | 価格未定／AVG | |

### 発売日未定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格／ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|---|
| 234 | 発売日未定 | 星の降る刻 ポータブル | アイディアファクトリー | 価格未定／AVG | |
| 235 | 発売日未定 | 雅恋 ～MIYAKO～ | アイディアファクトリー | 価格未定／AVG | |
| 236 | 発売日未定 | KOF(仮) | SNKプレイモア | 価格未定／FTG | |
| 237 | 発売日未定 | 日常(仮) | 角川書店 | 価格未定／AVG | |
| 238 | 発売日未定 | ランドストーカー | クライマックス | 価格未定／RPG | |
| 239 | 発売日未定 | 真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天翼の災禍～ | システムソフト・アルファー | ¥6090／SLG | |
| 240 | 発売日未定 | The 3rd Birthday | スクウェア・エニックス | 価格未定／RPG | |
| 241 | 発売日未定 | ファイナルファンタジー アギトXIII | スクウェア・エニックス | 価格未定／RPG | |
| 242 | 発売日未定 | アクションゲーム | タカラトミー | 価格未定／ACT | |
| 243 | 発売日未定 | 魔界ウォーズ(仮) | 日本一ソフトウェア | 価格未定／S・RPG | |

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

## PlayStation 3

### 3月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 244 | 25日 | パチパラ15 ～スーパー海IN沖縄2～ | アイレムソフトウェアエンジニアリング | ¥6090／SLG | |
| 245 | 25日 | パチパラ15 ～スーパー海IN沖縄2～ (DL版) | アイレムソフトウェアエンジニアリング | ¥4800／SLG(※1) | |
| 246 | 25日 | アーミー オブ ツー:The 40th Day | エレクトロニック・アーツ | ¥7329／ACT | 281 |
| 247 | 25日 | EA BEST HITS ゴッドファーザー II | エレクトロニック・アーツ | ¥3129／ACT | |
| 248 | 25日 | 北斗無双 | コーエー | ¥8190／ACT | 32・280 |
| 249 | 25日 | 北斗無双 TREASURE BOX | コーエー | ¥13440／ACT | 32・280 |
| 250 | 25日 | Power Smash ライブマッチ! | セガ | ¥6090／SPG | 235 |
| 251 | 25日 | ゴッド・オブ・ウォー III | SCE | ¥5980／ACT | 12・280 |
| 252 | 25日 | ゴッド・オブ・ウォー トリロジー | SCE | ¥9800／ACT | |

### 4月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 253 | 1日 | プロ野球スピリッツ2010 | KONAMI | ¥7980／SPG | 243 |
| 254 | 2日 | ウイニングポストワールド 2010 | コーエー | ¥7560／SLG | 241 |
| 255 | 8日 | ユービーアイ・ザ・ベスト Xブレード | ユービーアイソフト | ¥2940／ACT | |
| 256 | 8日 | ユービーアイ・ザ・ベスト H.A.W.X | ユービーアイソフト | ¥2940／STG | |
| 257 | 15日 | ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園 | マーベラスエンターテイメント | ¥5800／ACT | 238 |
| 258 | 22日 | ニーア レプリカント | スクウェア・エニックス | ¥7800／A・RPG | 136 |
| 259 | 22日 | The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition | ベセスダ・ソフトワークス | ¥5040／RPG | |
| 260 | 28日 | スーパーストリートファイターIV | カプコン | ¥4990／FTG | 220 |
| 261 | 28日 | スーパーストリートファイターIV コレクターズ・パッケージ | カプコン | ¥5990／FTG | 220 |

### 5月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 262 | 13日 | 2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会 | エレクトロニック・アーツ | ¥5040／SPG | 237 |
| 263 | 20日 | LOST PLANET 2(ロスト プラネット2) | カプコン | ¥7990／STG | 286・付録② |
| 264 | 27日 | WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出- | アクアプラス | ¥7140／AVG | |
| 265 | 27日 | WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出- 初回限定版 | アクアプラス | ¥9240／AVG | |
| 266 | 27日 | Spike The Best Midnight Club:Los Angels | スパイク | ¥2940／RCG | |

### 春発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 267 | 春 | ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦 | KONAMI | 価格未定／SPG | |
| 268 | 春 | フロントミッション エボルヴ | スクウェア・エニックス | 価格未定／ACT | |

### 6月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 269 | 10日 | ジャストコーズ2 | スクウェア・エニックス | ¥7980／ACT | 212 |
| 270 | 6月 | 薄桜鬼 新選組奇譚(仮) | アイディアファクトリー | ¥7140／AVG | |
| 271 | 6月 | 薄桜鬼 新選組奇譚(仮) 限定版 | アイディアファクトリー | ¥9240／AVG | |

### 7月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 272 | 1日 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) | アークシステムワークス | ¥7140／FTG | 231 |
| 273 | 1日 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box | アークシステムワークス | ¥9660／FTG | 231 |

### 夏発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 274 | 夏 | 戦国BASARA3 | カプコン | 価格未定／ACT | |
| 275 | 夏 | グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ | Take Two Interactive Japan GK | 価格未定／ACT | 229 |

### 9月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 276 | 2日 | デッドライジング2 | カプコン | 価格未定／ACT | |

### 秋発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 277 | 秋 | F1 2010 | コードマスターズ | 価格未定／RCG | |
| 278 | 秋 | NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2 | バンダイナムコゲームス | 価格未定／ACT | |

### 冬発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 279 | 冬 | VANQUISH(ヴァンキッシュ) | セガ | 価格未定／ACT | 8 |

### 2010年発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 280 | 2010年 | 信長の野望 Online | コーエー | 価格未定／RPG | |
| 281 | 2010年 | キャッスルヴァニア ～ローズ オブ シャドウ～ | KONAMI | 価格未定／A・AVG | |
| 282 | 2010年 | ファイナルファンタジーXIV | スクウェア・エニックス | 価格未定／RPG | 182 |
| 283 | 2010年 | クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ: ザ・ビデオゲーム(タイタンの戦い)(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／A・AVG | |
| 284 | 2010年 | Majin(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／ACT | 239 |
| 285 | 2010年 | アーマード・コア 5 | フロム・ソフトウェア | 価格未定／ACT | |

### 発売日未定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 286 | 発売日未定 | Bipedal Movement Simulation | アートディンク | 価格未定／SLG | |
| 287 | 発売日未定 | 新作アクションゲーム | アイドス | 価格未定／ACT | |
| 288 | 発売日未定 | アクション・アドベンチャー(仮) | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 価格未定／A・AVG | |
| 289 | 発売日未定 | ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2 | アイレムソフトウェアエンジニアリング | 価格未定／A・AVG | |
| 290 | 発売日未定 | 新時代劇アクション | アクワイア | 価格未定／A・AVG | |
| 291 | 発売日未定 | プロ麻雀極FINAL(仮) | アテナ | 価格未定／TBL | |
| 292 | 発売日未定 | 真・女神転生シリーズ | アトラス | 価格未定／未定 | |
| 293 | 発売日未定 | ActiveDogs(仮) | エム・ティー・オー | 価格未定／SPG | |
| 294 | 発売日未定 | ダービースタリオン(仮) | エンターブレイン | 価格未定／SLG | |
| 295 | 発売日未定 | 新規ロールプレイングゲーム | ガスト | 価格未定／RPG | |
| 296 | 発売日未定 | 和風剣術シリーズ | 元気 | 価格未定／ACT | |
| 297 | 発売日未定 | 仁王 | コーエー | 価格未定／ACT | |
| 298 | 発売日未定 | トリニティ ジルオール ゼロ | コーエー | ¥8190／A・RPG | |
| 299 | 発売日未定 | TROY無双 | コーエー | 価格未定／ACT | |
| 300 | 発売日未定 | METAL GEAR SOLID RISING | KONAMI | 価格未定／ACT | |
| 301 | 発売日未定 | シミュレーションゲームA | サイバーフロント | 価格未定／SLG | |
| 302 | 発売日未定 | シミュレーションゲームB | サイバーフロント | 価格未定／SLG | |
| 303 | 発売日未定 | パズル・ゲーム | サイバーフロント | 価格未定／PZG | |
| 304 | 発売日未定 | コミカル時代劇アクション | GAE | 価格未定／ACT | |
| 305 | 発売日未定 | コミカル時代劇シミュレーション | GAE | 価格未定／SLG | |
| 306 | 発売日未定 | ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII | スクウェア・エニックス | 価格未定／RPG | |
| 307 | 発売日未定 | ラスト レムナント | スクウェア・エニックス | 価格未定／RPG | |
| 308 | 発売日未定 | グランツーリスモ 5 | SCE | 価格未定／RCG | |
| 309 | 発売日未定 | 白騎士物語 -光と闇の覚醒- | SCE | 価格未定／RPG | |
| 310 | 発売日未定 | 人喰いの大鷲トリコ | SCE | 価格未定／A・AVG | |
| 311 | 発売日未定 | AKARI プロジェクト(仮) | TAKUYO | 価格未定／SLG | |
| 312 | 発売日未定 | MASTER プロジェクト(仮) | TAKUYO | 価格未定／A・RPG | |
| 313 | 発売日未定 | QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) | テクモ | ¥7980／STG | |
| 314 | 発売日未定 | QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション | テクモ | ¥9980／STG | |
| 315 | 発売日未定 | ナグザットプラン(仮) | デジタル・ゲイン | 価格未定／AVG | |
| 316 | 発売日未定 | スロッターマニアシリーズ(仮) | ドラス | 価格未定／SLG | |
| 317 | 発売日未定 | 新機軸アクションゲーム | ナウプロダクション | 価格未定／ACT | |
| 318 | 発売日未定 | 魔界ウォーズ(仮) | 日本一ソフトウェア | 価格未定／RPG | |
| 319 | 発売日未定 | パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮) | ハックベリー | 価格未定／SLG | |
| 320 | 発売日未定 | アクションRPG | ハドソン | 価格未定／A・RPG | |
| 321 | 発売日未定 | ボンバーマン(仮) | ハドソン | 価格未定／ACT | |
| 322 | 発売日未定 | 煉獄 The end of the CENTURY | ハドソン | 価格未定／A・RPG | |
| 323 | 発売日未定 | 経営シミュレーション(仮) | ハムスター | 価格未定／SLG | |
| 324 | 発売日未定 | アニメ連動プロジェクト(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／未定 | |
| 325 | 発売日未定 | 新RPG | バンダイナムコゲームス | 価格未定／RPG | |
| 326 | 発売日未定 | 新シューティングゲーム | バンダイナムコゲームス | 価格未定／STG | |
| 327 | 発売日未定 | 新スポーツゲーム | バンダイナムコゲームス | 価格未定／SPG | |
| 328 | 発売日未定 | スーパーロボットシリーズ(仮) | バンダイナムコゲームス | 価格未定／未定 | |
| 329 | 発売日未定 | プロジェクト ディー | マイケルソフト | 価格未定／RPG | |
| 330 | 発売日未定 | 戦争SLG(仮) | マリオネット | 価格未定／SLG | |
| 331 | 発売日未定 | 麻雀王 | 童 | 価格未定／TBL | |

## PlayStation 2

### 3月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 332 | 24日 | 信長の野望 Online ～新星の章～ アップグレード版 | コーエー | ¥2940／RPG | 239 |
| 333 | 25日 | サイレントヒル シャッタードメモリーズ | KONAMI | ¥5250／AVG | 237 |

### 4月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 334 | 1日 | プロ野球スピリッツ2010 | KONAMI | ¥6980／SPG | 243 |
| 335 | 2日 | ウイニングポストワールド 2010 | コーエー | ¥7140／SLG | 241 |
| 336 | 15日 | クローバーの国のアリス | プロトタイプ | ¥6930／AVG | |
| 337 | 15日 | マイコミBEST 最強将棋 激指スペシャル | 毎日コミュニケーションズ | ¥1575／TBL | |
| 338 | 22日 | パチスロ ひぐらしのなく頃に祭 | アルケミスト | ¥7140／SLG | |
| 339 | 28日 | カエル畑DEつかまえて☆彡 | TAKUYO | ¥7140／AVG | |
| 340 | 28日 | ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス | ディンプル | ¥7140／AVG | |
| 341 | 28日 | ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版 | ディンプル | ¥8379／AVG | |
| 342 | 29日 | ef -a fairy tale of the two. | コンフォート | ¥7140／AVG | |
| 343 | 29日 | ef -a fairy tale of the two. 初回限定特別同梱版 | コンフォート | ¥9240／AVG | |

### 5月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 344 | 13日 | 大戦略 大東亜興亡史～トラトラトラ ワレ奇襲ニ成功セリ～ システムソフトセレクション | システムソフト・アルファー | ¥3990／SLG | |
| 345 | 20日 | ティル・ナ・ノーグ～悠久の仁～ システムソフトセレクション | システムソフト・アルファー | ¥3990／RPG | |
| 346 | 20日 | LucianBee's EVIL VIOLET | 5pb. | ¥6090／AVG | |
| 347 | 20日 | LucianBee's EVIL VIOLET 限定版 | 5pb. | ¥8190／AVG | |
| 348 | 20日 | LucianBee's JUSTICE YELLOW | 5pb. | ¥6090／AVG | |
| 349 | 20日 | LucianBee's JUSTICE YELLOW 限定版 | 5pb. | ¥8190／AVG | |
| 350 | 27日 | 十次元立方体サイファー ゲーム・オブ・サバイバル アーベル・ザ・ベスト | アーベル | ¥2940／AVG | |
| 351 | 27日 | ミステリート 八十神かおるの事件ファイル アーベル・ザ・ベスト | アーベル | ¥2940／AVG | |
| 352 | 27日 | デザート・キングダム | アイディアファクトリー | ¥7140／AVG | |
| 353 | 27日 | デザート・キングダム 限定版 | アイディアファクトリー | ¥9240／AVG | |
| 354 | 27日 | スズノネセブン! ～Rebirth knot～ | アルケミスト | ¥7140／AVG | 247 |
| 355 | 27日 | スズノネセブン! ～Rebirth knot～ 限定版 | アルケミスト | ¥10290／AVG | 247 |
| 356 | 27日 | ぱちんこ必殺仕事人III 祭バージョン パチってちょんまげ達人16 | 京楽産業ホールディングス | ¥6510／SLG | |
| 357 | 27日 | ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days | ラッセル | 価格未定／AVG | |
| 358 | 27日 | ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版 | ラッセル | 価格未定／AVG | |

### 春発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 359 | 春 | ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑戦 | KONAMI | 価格未定／SPG | |

### 6月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 360 | 6月 | 猛獣使いと王子様 | アイディアファクトリー | ¥7140／AVG | |
| 361 | 6月 | 猛獣使いと王子様 限定版 | アイディアファクトリー | ¥9240／AVG | |

### 夏発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 362 | 夏 | スカーレッドライダーゼクス | レッド・エンタテインメント | ¥7140／AVG | |
| 363 | 夏 | スカーレッドライダーゼクス 限定版 | レッド・エンタテインメント | ¥9240／AVG | |

### 発売日未定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 364 | 発売日未定 | 聖霊機ライブレードII | ウィンキーソフト | 価格未定／未定 | |
| 365 | 発売日未定 | 真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～ | システムソフト・アルファー | ¥7140／SLG | |
| 366 | 発売日未定 | 楽園男子 -ビーストハーレム- | TAKUYO | 価格未定／AVG | |

## Xbox 360

### 3月発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 367 | 25日 | アーミー オブ ツー:The 40th Day | エレクトロニック・アーツ | ¥7140／ACT | 281・付録① |
| 368 | 25日 | CHAOS;HEAD NOAH (Xbox 360 プラチナコレクション) | 5pb. | ¥2940／AVG | 付録① |
| 369 | 25日 | CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! | 5pb. | ¥6090／AVG | 付録① |
| 370 | 25日 | CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 初回限定版 | 5pb. | ¥9240／AVG | 付録① |

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 371 | 25日 | 北斗無双 | コーエー ¥8190/ACT | 32・280・付録① |
| 372 | 25日 | 北斗無双 TREASURE BOX | コーエー ¥13440/ACT | 32・280・付録① |

### 4月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 373 | 2日 | ウイニングポストワールド 2010 | コーエー ¥7560/SLG | 241 |
| 374 | 8日 | デススマイルズ(Xbox 360 プラチナコレクション) | ケイブ ¥2940/STG | 付録① |
| 375 | 8日 | NINJA BLADE(Xbox 360 プラチナコレクション) | フロム・ソフトウェア ¥2940/ACT | 付録① |
| 376 | 8日 | Mass Effect(Xbox 360 プラチナコレクション) | マイクロソフト ¥2940/RPG | 付録① |
| 377 | 8日 | Far Cry 2(Xbox 360 プラチナコレクション) | ユービーアイソフト ¥2940/STG | 付録① |
| 378 | 8日 | プリンスオブペルシャ(Xbox 360 プラチナコレクション) | ユービーアイソフト ¥2940/ACT | 付録① |
| 379 | 8日 | H.A.W.X(Xbox 360 プラチナコレクション) | ユービーアイソフト ¥2940/STG | 付録① |
| 380 | 15日 | ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園 | マーベラスエンターテイメント ¥5800/ACT | 238 |
| 381 | 22日 | ニーア ゲシュタルト | スクウェア・エニックス ¥7800/A・RPG | 136・付録① |
| 382 | 22日 | ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA | 5pb. ¥7140/STG | 付録① |
| 383 | 22日 | ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA 初回限定版 | 5pb. ¥9765/STG | 付録① |
| 384 | 22日 | The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition | ベセスダ・ソフトワークス ¥5040/RPG | |
| 385 | 22日 | SUPER STARS V8 RACING | ラッセル ¥6090/RCG | |
| 386 | 28日 | スーパーストリートファイターIV | カプコン ¥4990/FTG | 220・付録① |
| 387 | 28日 | スーパーストリートファイターIV コレクターズ・パッケージ | カプコン ¥5990/FTG | 220・付録① |
| 388 | 28日 | 旋光の輪舞DUO | グレフ ¥7140/STG | 237・付録① |
| 389 | 28日 | 旋光の輪舞DUO 初回限定版 | グレフ ¥9240/STG | 237・付録① |
| 390 | 28日 | スプリンターセル コンヴィクション | ユービーアイソフト ¥7980/A・AVG | 42・付録① |
| 391 | 29日 | W.L.O.世界恋愛機構 | 5pb. ¥7140/AVG | |
| 392 | 29日 | W.L.O.世界恋愛機構 初回限定版 | 5pb. ¥9240/AVG | |

### 5月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 393 | 13日 | 2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会 | エレクトロニック・アーツ ¥5040/SPG | 237 |
| 394 | 13日 | メトロ 2033 | スパイク ¥7770/STG | 216・付録① |
| 395 | 20日 | LOST PLANET 2(ロスト プラネット2) | カプコン ¥7990/STG | 286・付録①② |
| 396 | 20日 | トロピコ3 | ラッセル ¥7140/SLG | 付録① |
| 397 | 27日 | デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス | ケイブ ¥7140/STG | 付録① |
| 398 | 27日 | デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス 初回限定版 | ケイブ ¥9240/STG | 付録① |
| 399 | 27日 | アラン ウェイク | マイクロソフト ¥7140/A・AVG | 付録① |
| 400 | 27日 | アラン ウェイク リミテッド エディション | マイクロソフト ¥8190/A・AVG | 付録① |

### 春発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 401 | 春 | NINETY-NINE NIGHTS II | KONAMI 価格未定/ACT | 付録① |
| 402 | 春 | フロントミッション エボルヴ | スクウェア・エニックス 価格未定/ACT | 付録① |

### 6月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 403 | 10日 | ジャストコーズ2 | スクウェア・エニックス ¥7980/ACT | 212 |
| 404 | 24日 | モンスターハンター フロンティア オンライン | カプコン ¥6090/ACT | 186・付録① |
| 405 | 6月 | 戦極姫2 ～蒼穹の乙女、風雲に乗ず～ | システムソフト・アルファー ¥8190/SLG | 242 |

### 7月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 406 | 1日 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) | アークシステムワークス ¥7140/FTG | 231 |
| 407 | 1日 | BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト) Limited Box | アークシステムワークス ¥9660/FTG | 231 |

### 夏発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 408 | 夏 | グランド・セフト・オート エピソード・フロム・リバティーシティ | Take Two Interactive Japan GK 価格未定/ACT | 229 |
| 409 | 夏 | メモリーズオフ ゆびきりの記憶 | 5pb. 価格未定/AVG | 246・付録① |

### 9月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 410 | 2日 | デッドライジング2 | カプコン 価格未定/ACT | 付録① |

### 秋発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 411 | 秋 | F1 2010 | コードマスターズ 価格未定/RCG | |
| 412 | 秋 | NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム2 | バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT | |
| 413 | 秋 | Halo Reach | マイクロソフト 価格未定/STG | 付録① |

### 冬発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 414 | 冬 | VANQUISH(ヴァンキッシュ) | セガ 価格未定/ACT | 8 |

### 2010年発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 415 | 2010年 | キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～ | KONAMI 価格未定/A・AVG | |
| 416 | 2010年 | クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ: ザ・ビデオゲーム(タイタンの戦い)(仮) | バンダイナムコゲームス 価格未定/A・AVG | |
| 417 | 2010年 | Majin(仮) | バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT | 239 |
| 418 | 2010年 | アーマード・コア 5 | フロム・ソフトウェア 価格未定/ACT | |
| 419 | 2010年 | Fable III | マイクロソフト 価格未定/RPG | 付録① |
| 420 | 2010年 | ライオットアクト 2 | マイクロソフト 価格未定/ACT | 付録① |

### 発売日未定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 421 | 発売日未定 | ネオジオ バトルコロシアム | SNKプレイモア 価格未定/FTG | |
| 422 | 発売日未定 | TROY無双 | コーエー 価格未定/ACT | |
| 423 | 発売日未定 | METAL GEAR SOLID RISING | KONAMI 価格未定/ACT | |
| 424 | 発売日未定 | ストライクウィッチーズ(仮) | サイバーフロント 価格未定/STG | |
| 425 | 発売日未定 | 侍道オンライン(仮) | スパイク 価格未定/未定 | |
| 426 | 発売日未定 | QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) | テクモ ¥7980/STG | |
| 427 | 発売日未定 | QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション | テクモ ¥9980/STG | |
| 428 | 発売日未定 | デッド オア アライブ コードクロノス(仮) | テクモ 価格未定/未定 | |
| 429 | 発売日未定 | Project Progressive | テクモ 価格未定/ACT | |
| 430 | 発売日未定 | 智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～CSエディション | プロトタイプ ¥5460/AVG | |

## DSiウェア

### 3月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 431 | 24日 | アルとハラペコモンスター | スターフィッシュ・エスディ 500DSiポイント/ACT | |
| 432 | 24日 | @SIMPLE DSiウェアシリーズ Vol.3 THE 密室からの脱出 ～プリズンブレイク～ | ディースリー・パブリッシャー 500DSiポイント/AVG | |

### 4月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 433 | 28日 | 教えてダーリン | スターフィッシュ・エスディ 800DSiポイント/ETC | |

### 5月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 434 | 5月 | シューティングウォッチ(仮) | ハドソン 200DSiポイント/ETC | |

### 配信日未定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 435 | 春 | IVY THE KIWI? mini(アイヴィ・ザ・キウィ? ミニ) | バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT | |

## Wiiウェア

### 3月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 436 | 30日 | ビットマン | マーベラスエンターテイメント 500Wiiポイント/ACT | 251 |

### 4月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 437 | 4月 | かたむきスピリッツ | マーベラスエンターテイメント 500Wiiポイント/PZG | |
| 438 | 4月 | らくがき☆ヒーロー | マーベラスエンターテイメント 800Wiiポイント/ACT | 251 |

### 春配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 439 | 春 | SHOOTANTO ～未来編～ | グランプリ 600Wiiポイント/STG | |
| 440 | 春 | IVY THE KIWI? mini(アイヴィ・ザ・キウィ? ミニ) | バンダイナムコゲームス 価格未定/ACT | |

### 夏配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 441 | 夏 | SONIC THE HEADGEHOG 4 EpisodeI(邦題未定) | セガ 価格未定/ACT | |
| 442 | 夏 | ボクも世界を救いたい | ポイソフト 1000Wiiポイント/SLG | |

### 2010年配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 443 | 2010年 | アイアムボクサー(仮) | グランプリ 価格未定/FTG | |
| 444 | 2010年 | アステロイドベルト(仮) | グランプリ 価格未定/未定 | |
| 445 | 2010年 | スペースバブー(仮) | グランプリ 価格未定/未定 | |
| 446 | 2010年 | 殉職刑事!(仮) | ラックプラス 価格未定/A・AVG | |

### 配信日未定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 447 | 配信日未定 | エアロドラム | ユードー 価格未定/ACT | |
| 448 | 配信日未定 | 白北高校 最速部! | ラックプラス 価格未定/SLG | |

## PlayStation Network (PSP)

### 3月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 449 | 25日 | 初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集 デラックスパック1 ミクうた、おかわり | セガ ¥2000/ACT |

### 4月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 450 | 1日 | ZODIAC | ホープムーン ¥2100/AVG |
| 451 | 1日 | SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.1 THE テーブルゲーム | ディースリー・パブリッシャー ¥2000/TBL |
| 452 | 8日 | SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.8 THE どこでもギャル麻雀 | ディースリー・パブリッシャー ¥2000/TBL |
| 453 | 8日 | SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.12 THE 歩兵2 | ディースリー・パブリッシャー ¥2000/ACT |
| 454 | 12日 | 進め!守れ!戦え! | リズ ¥500/STG |
| 455 | 15日 | SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.13 THE 悪魔ハンターズ | ディースリー・パブリッシャー ¥2000/ACT |

### 春配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 456 | 春 | 初音ミク -Project DIVA- 追加楽曲集デラックスパック2 もっとおかわり リンレンルカ | セガ 価格未定/ACT |

### 配信日未定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 457 | 配信日未定 | 乃木坂春香の秘密 同人誌始めました♥ | アスキー・メディアワークス 価格未定/AVG |
| 458 | 配信日未定 | 藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮) | アルティ 価格未定/未定 |
| 459 | 配信日未定 | ワールド・ネバーランドシリーズ(仮) | アルティ 価格未定/未定 |
| 460 | 配信日未定 | グラビティ・クラッシュ | SCE 価格未定/STG |

## PlayStation Network (PS3)

### 春配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 461 | 春 | アフターバーナー クライマックス | セガ ¥900/STG |
| 462 | 春 | レイストーム HD | タイトー ¥1500/STG |

### 夏配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 463 | 夏 | BLACKLIGHT:TANGO DOWN | イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定/ACT |
| 464 | 夏 | SONIC THE HEADGEHOG 4 EpisodeI(邦題未定) | セガ 価格未定/ACT |

### 配信日未定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル |
|---|---|---|---|
| 465 | 配信日未定 | オーナーズチョイス | ゲームリパブリック 価格未定/TBL |
| 466 | 配信日未定 | シャドウハンターズ | ゲームリパブリック 価格未定/TBL |
| 467 | 配信日未定 | トリックorトリート | ゲームリパブリック 価格未定/TBL |

## Xbox LIVE アーケード

### 3月配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 468 | 31日 | ロックマン10 宇宙からの脅威!! | カプコン 800マイクロソフトポイント/ACT | 255 |

### 春配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 469 | 春 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ | SNKプレイモア 価格未定/FTG | 付録① |
| 470 | 春 | ネオジオバトルコロシアム | SNKプレイモア 価格未定/FTG | 付録① |
| 471 | 春 | メタルスラッグXX | SNKプレイモア 価格未定/ACT | 付録① |
| 472 | 春 | アフターバーナー クライマックス | セガ 800マイクロソフトポイント/STG | 付録① |
| 473 | 春 | レイストーム HD | タイトー 1200マイクロソフトポイント/STG | |

### 夏配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 474 | 夏 | BLACKLIGHT:TANGO DOWN | イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定/ACT | |
| 475 | 夏 | KOF SKY STAGE | SNKプレイモア 価格未定/STG | 付録① |
| 476 | 夏 | SONIC THE HEADGEHOG 4 EpisodeI(邦題未定) | セガ 価格未定/ACT | |

### 2010年配信予定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 477 | 2010年 | ぐわんげ | ケイブ 価格未定/STG | |

### 配信日未定のソフト

| No. | 配信日 | タイトル | メーカー/価格/ジャンル | 掲載 |
|---|---|---|---|---|
| 478 | 配信日未定 | デッドライジング2:CASE 0 | カプコン 価格未定/ACT | |
| 479 | 配信日未定 | Bomberman Live: Battlefest | ハドソン 800マイクロソフトポイント/ACT | |



ついに新たな雪賊が判明！　AKを改造して兵器にしてしまうという、恐るべき異能集団の正体とは？

## 2つの異形なる兵器!?

最新技術を利用した2つの新型兵器が公開された。1つは人類の敵であるエイクリッド（AK）を利用した生物兵器。もう1つは大型の移動要塞だ。いずれも、前作には登場しなかったタイプの新兵器。行きすぎたテクノロジーが生み出した狂気の産物だ。

**LOST PLANET 2**（ロスト プラネット 2）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2010年5月20日発売 | ¥7,990 | | |
| PS3 | ジャンル | STG(アクションシューティング) | ACT |
| | メーカー | カプコン | SF |
| | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応 | 協力 |
| 2010年5月20日発売 | ¥7,990 | | |
| Xbox 360 | ジャンル | STG(アクションシューティング) | ACT |
| | メーカー | カプコン | SF |
| | 備考 | プレイ人数:1人用／オンライン対応 | 協力 |

# テクノロジーが生んだ

### 新型VS情報その1

## 水上バイク型VS（名称不明）

NEVECの水中施設では、水上バイクのような小型のVSが確認された。水上を高速で移動可能なほか、ジェット部分を傾けて、空中に留まることもできる。『2』ではこのように移動を重視したVSも登場するようだ。


▲兵士の移動手段として使われる水上バイク型ＶＳ。速度、旋回性能ともに高そうな機体だ。

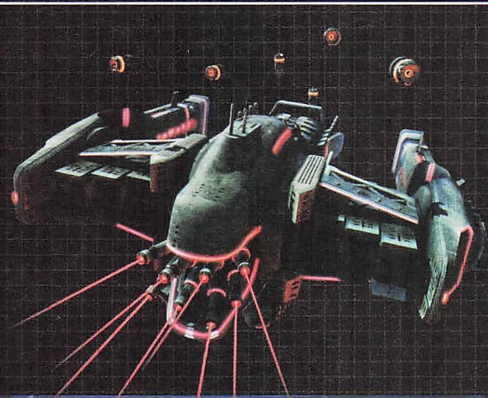

▲ジェット部分を90度傾けて下向きにすれば、空中に留まることができる。小型の飛行砲台といったところだろう。

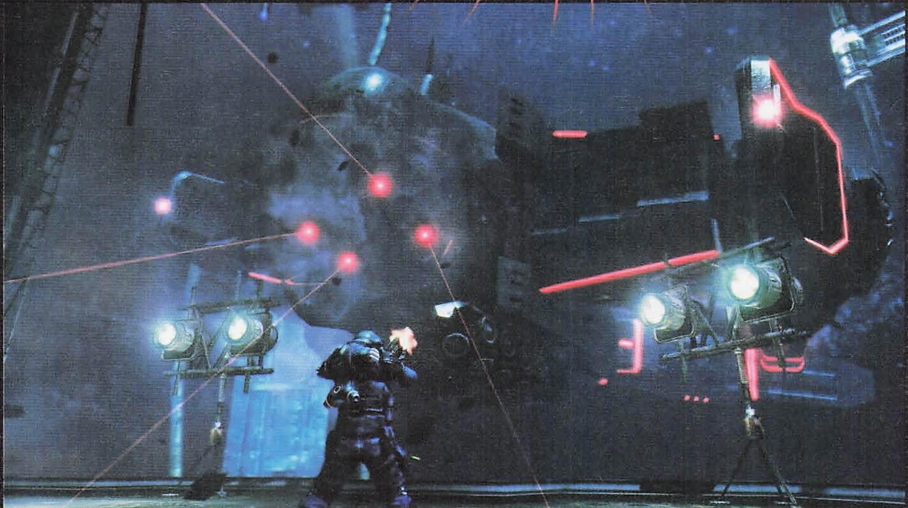

▲高速走行のあとに、停止、上昇、下降、攻撃と、移動から攻撃までの一連の動作がスムーズに行える点は水上バイク以上だ。

## 海中に潜む魔物 バイタルフォートレス Vital Fortress

NEVECが密かに開発を続けている試作型の移動要塞Vital Fortress（略称はVF）。惑星EDN-3rdの極海周辺で、テストプログラムを消化しながら、周辺海域の哨戒任務をこなしている。要塞ということで、VSとは運用思想が異なり、兵装には特殊なものが多い。




◀ＮＥＶＥＣの水中施設で目撃されたＶＦ。水中用の兵器だけあって、兵装は魚雷や機雷など、潜水艦や戦艦との戦いを想定したものになっている。

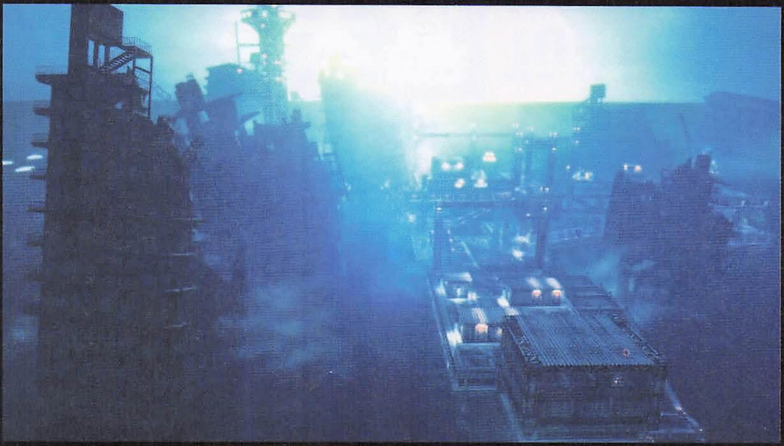


## 水中に建造されたNEVEC施設 そこに待ち受けるものとは？

今回NEVECが水中に謎の施設を建設していたことが判明。キャンペーンモードではここも戦いの舞台になる。水中戦は『ロスト プラネット コロニーズ』のオンライン用マップの一部でも味わうことができたが、ここまで大規模なステージとして収録されるのは初めて。水中では、施設の床を歩けるほかに、泳ぐこともできるようだ。陸上とは勝手が違う海の中で、果たしてどう戦うのだろうか。

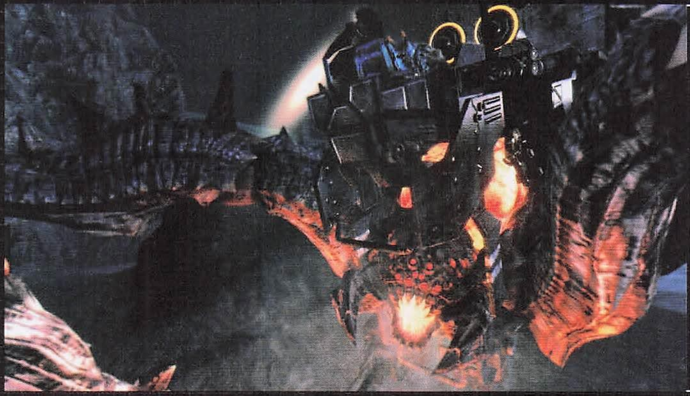


◀工場にも採掘現場のようにも見える施設。わざわざ水中にこのような建物を造ったNEVECの目的とは？



# 狂気のバトルビークル

## Tencale 8
## 機械とAK 悪魔のキメラ テンケイル8

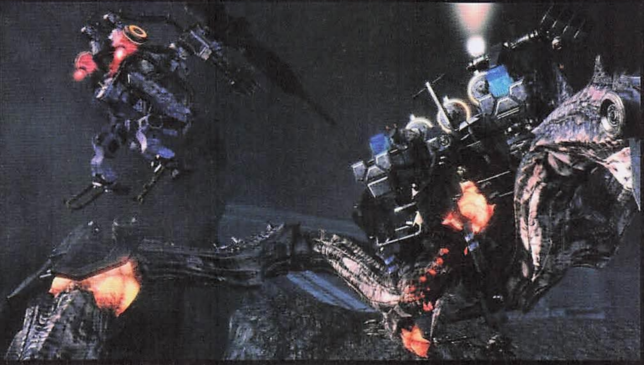


前作にも登場したクモのようなG級AK・テンケイル。プレイヤーを苦しめたAKだったが、『2』では人間に操られる兵器"エイクリッドウェポン"としてプレイヤーの前に現れる。兵器に改造したのは、跨猟兵(こりょうへい)と呼ばれる雪賊。操獣機(そうじゅうき)という特殊兵装を施し、自らが乗り込むことで、テンケイルを自在に操っている。エイクリッドウェポンはAKの弱点を覆う装甲と、近距離用兵器として火炎放射機を備えるなど、AKの能力を機械で拡張・補強した生物兵器だ。

▼攻撃力のあるAKに、知能としてのドライバー（雪賊）が加われば、これほど凶悪な兵器はないだろう。



▶テンケイルの弱点の1つであった、脚の関節部分（オレンジ色の場所）を装甲で覆ってある。





### PICK UP 前作のテンケイルはこんなAKだった

前作のテンケイルは、プレイヤーをからめ取る糸を吐き出しながら、小型AKのボルセパイアを生み出して攻撃してきた。巨大な足による踏みつけも強力で手ごわいAKだった。

▶これほど巨大なAKを操ることができる跨猟兵とは何者なのだろうか。相当な技術力を持った雪賊だろう。



### 新型VS情報その2
## 2足歩行型VS（名称不明）

もう1機は2足歩行型のVS。しかし、同じ2足歩行型でもこれまでのものとは違い、人というより鳥のようだ。これも水中施設で確認されたVSということは、水中での戦闘も想定済みのはず。となると、2足歩行形態だけでは不利のような気もするが、はたして……。

▶独特のフォルムをした新型VS。耐久力がありそうな機体だ。

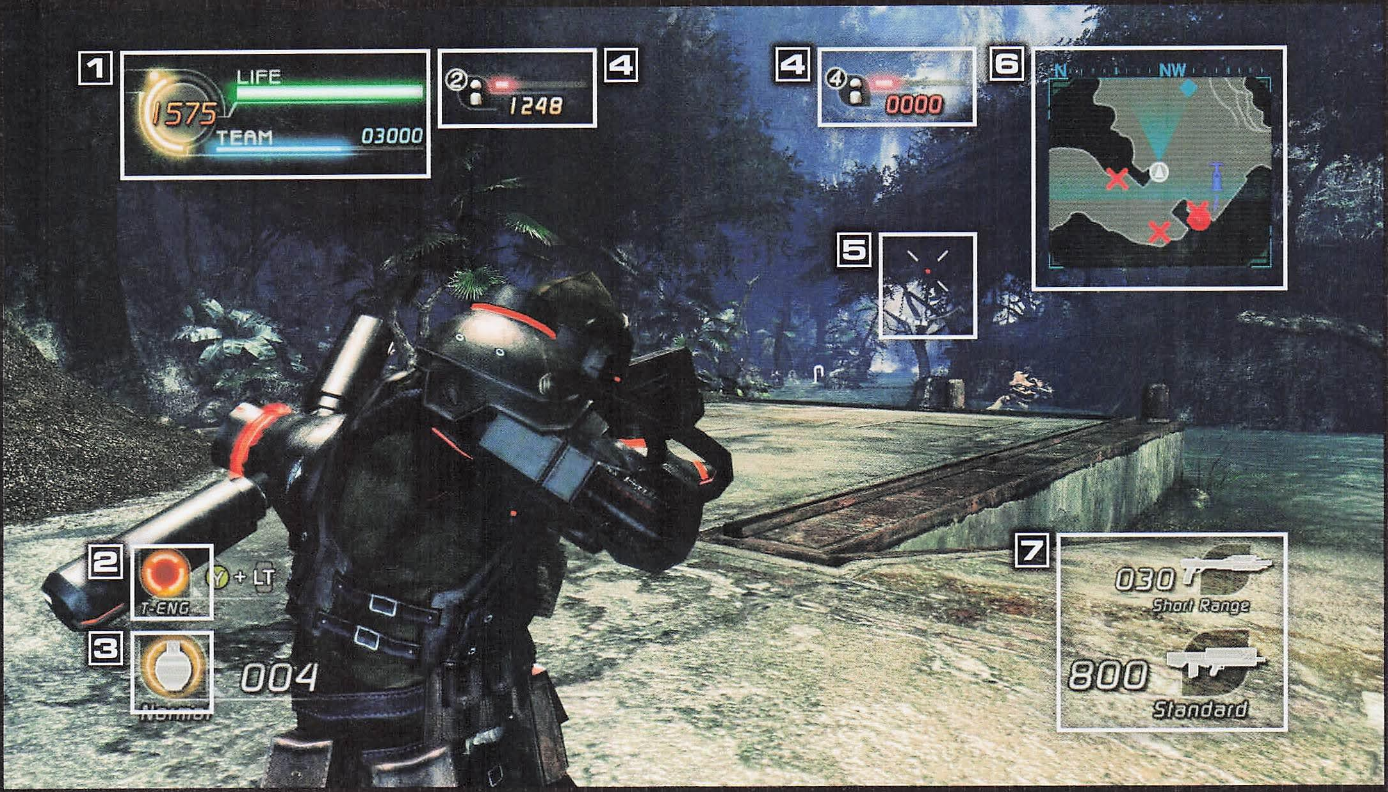


▼施設を歩行する新型。水の抵抗が大きい水中で、どのような性能を発揮してくれるのだろうか。



# CONTROL MANUAL 基本アクションの詳細が判明

ここでは、新たに公開されたゲームの基本画面を見ながら、アクションを1つ1つ確認していこう。『2』は4人での協力プレイを前提としたゲームシステムになっているため、前作よりも画面に表示される情報量が多くなっている。また、昨年配信された体験版とは画面のレイアウトが変わっているので、ここでもう一度確認しておこう。




## TOPICS 1 電撃ゲームス読者限定のカスタマイズコスチュームを用意！

カプコン×電撃ゲームスのコラボレーション企画が実現！　カスタマイズコスチュームの1つとして、本誌のロゴが入ったコスチューム（Tシャツ・男女兼用・フリーサイズ）で遊べることが判明した。目にまぶしい鮮やかな黄色に、大きな文字で“電撃”とプリントされたハデなTシャツは、フィールドのどこにいても目立つ（狙われる）こと間違いなし。単に目立ちたい人や、コスチュームのコレクションを増やしたい人、「電撃ゲームス」を世界にアピールしたい（してくれる人）は、ぜひ手に入れて欲しい。入手方法などについての詳細は、今後の本誌にて発表予定。このTシャツを着た人は“雷賊(かみなりぞく)”を名乗って戦おう！　コマンドコロニーで雷賊クランが増えることを祈る！

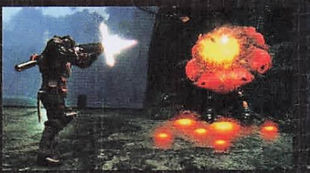



▲キャラクターカスタマイズ画面。Tシャツは体型を変えても、性別を変えてもピッタリフィットするフリーサイズ。熱いジャングルや砂漠ステージにマッチしそう。




## 1 プレイヤーの体力とサーマルエナジー

緑色のゲージがプレイヤーの体力、青色がチームの戦力、黄色がサーマルエナジー(T-ENG)の量を表す。体力がなくなるとミスになり、戦力が減少、青いゲージがなくなるとゲームオーバーだ。T-ENGは体力の回復やエネルギー兵器の使用、VSの稼働に必要で、AKを倒すと出現するT-ENGを回収するなどして補充する。



▲AKを攻撃すると、オレンジ色のT-ENGが放出され、油のように球形に固まる。




▲ハーモナイザーを使うと、T-ENGを消費して体力を回復することができる。

## 2 サーマルエナジーを発射

『2』で新たに加わった機能の1つがコレだ。自分のT-ENGを仲間に向けて発射することで、仲間のT-ENGを補給することができる(当然発射した人のT-ENGは減る)。4人の仲間のうち、1人に極端にT-ENGが集中してしまって分配したいときや、エネルギー兵器でガンガン攻撃している仲間にT-ENGを与えてサポートしたいときなど、利用シーンは意外に多そうだ。サポート以外の使い道もあるかも!?



▶T-ENGの射出機能は、グレネードの投擲（とうてき）と切り替えて使用する。

## ③ グレネード

装備しているグレネードを投擲できる。グレネードは複数用意されており、爆発で物理的なダメージを与える"ハンドグレネード"を始め、VSや敵の雪賊を感電させられる"プラズマグレネード"、投げるとあらゆるものに吸着する"ガムグレネード"など、ユニークなものも用意されている。なかには、フリスビーのような形をした"ディスクグレネード"もあり、効果、形ともにさまざまだ。



◀投げたあとに射撃で爆破すると、通常よりも大きなダメージを与えられる。

## ④ 仲間のステータス

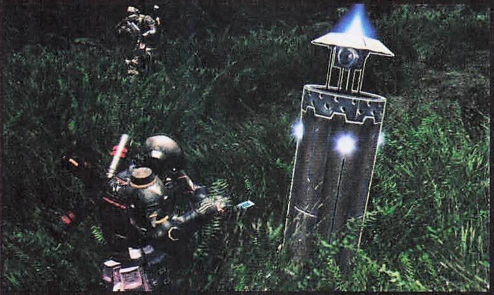
仲間（最大3人）の体力とT-ENGの残量がここに表示される。4人1組でチームを組む『2』では、仲間の状況を把握しておくことも重要なポイントだ。ミスをしても戦力ゲージがある限り何度でも復帰できるが、無駄死にになる無用な戦力ゲージの減少は避けたい。ここを参考にT-ENGの射出や援護攻撃を行おう。

## ⑤ 銃の照準

銃器での攻撃時はここに向かって射撃が行われる。また、高い場所に上るときに使うロープアンカーも同様だ。下の目盛りはマガジン内にある残弾数。リロード時はリロード完了までの時間を示すようになる。リロード中は無防備になるので、ここの数をチェックしながらタイミングを計ろう。

## ⑥ マップ表示とデータポストの起動

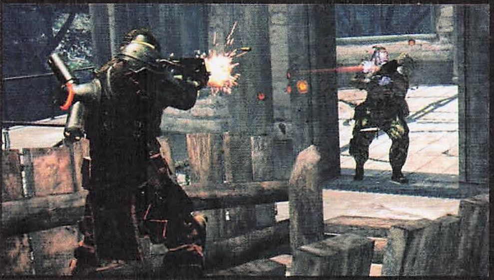
プレイヤーの周囲のマップはここに表示される。なおマップは、フィールド上の数カ所に設置された、データポストという機械を起動させると表示されるようになる。また、起動するとT-ENGの補給も同時に行われる。方位、周囲の地形、データポスト、AK、仲間の位置など、マップから得られる情報は多岐にわたるので、発見しだい起動しよう。



◀これがデータポスト。横に立って、ボタンを連打すると起動する。

## ⑦ 武装と残弾数表示

銃器は2丁まで装備することができ、ボタン1つで切り替えることができる。『2』では武器の種類が大幅に増加し、同じ武器でも、威力や飛距離、装弾数など、性能に細かい差がある。例えば、同じショットガンでも、散弾範囲の広い・狭いといった性能差があるわけだ。武器アイコンの下に表示されているのは、武器の種類や攻撃範囲だといった情報。これを参考に武装を選ぼう。



◀射撃による薬莢の排出、流れ弾の弾痕など、細かな演出も。

## TOPICS 2 初回限定版ソフトは特別ステージ付き

初回出荷ソフトには、特典として"バトルステージパック"がダウンロードできるコード"が付いてくることがわかった。このコードをゲーム中に入力すると、リターンアイランド、スパイラルコリドーの2つのマップがオンライン対戦時に選べるようになる（これらは有料配信もされる）。ちなみに前作『コロニーズ』は、発売から2年以上が経った今もオンライン対戦が盛り上がっている。『ロスト プラネット』シリーズは対戦プレイ時に拡張マップが欲しくなるゲームなので、『2』は早めに買ったほうがおトクだ。

### リターンアイランド

前作のオンライン対戦用ステージ"アイランド902"をベースにしたマップ。アイランド902は、小さな島が連なる海岸地帯。浅瀬から急に落ち込む海底や、朽ちた空母、半壊した橋など、複雑な地形のなかで戦闘が展開するテクニカルなマップだった。新たに泳ぐ操作や飛行型のVSが追加された『2』で、戦いがどう変わるのか興味深いマップといえる。



▶海中を泳いで進めるようになったことで、マップの攻略法が大きく変わりそうだ。

### スパイラルコリドー

NEVECの海洋開発施設を舞台にした、初登場の対戦用マップ。ここは海底に表出したサーマルエナジーの鉱床を開発するために建設された施設で、巨大な柱に皿状の開発区画が設置されている。こちらも水中ステージであり、タテに広がったマップは、自分のポジションを上と下のどちらにするかで、戦い方が大きく変わってくることだろう。



▶開発施設内で隠れながら戦うか、それとも海を縦横無尽に泳ぎながら戦うか？

## PICK UP ほかにもこんな操作が！

ここで紹介した以外にも『2』にはさまざまなアクションがある。これは本作が人とVSの両方を操作するためだ。VSは登場する機種が増えたこともあって、移動ならダッシュ・飛行・変形機能の有無、攻撃なら武装の内容や、単座か三座かなどで操作が異なる。また、人の操作にしても、VSの修理、盾の使用など、新要素があることが確認されている。今回は最後に2つの重要な操作を紹介しておこう。

### ロープアンカーで高い所へ移動

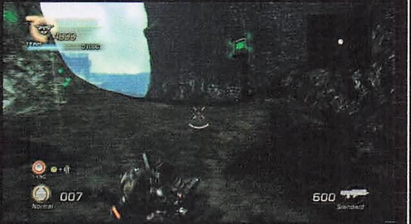
シリーズの特徴的なアクションの1つがロープアンカーを使った移動だ。照準で狙った場所にアンカーを発射して、高いところへの移動や、VS・AKへの貼り付き、高いところからぶら下がりつつ攻撃といったことも出来る。



▲高所から歩いて下に落ちると、自動的にアンカーが発射され、ぶら下がり状態に。この状態での射撃も可能だ。

### 敵の攻撃を転がって回避

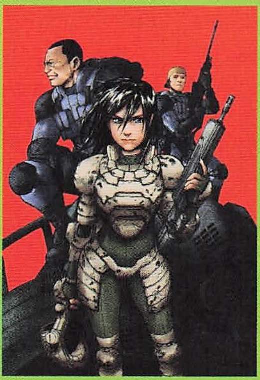
敵の攻撃を回避する手段の1つとして、"転がる"動作が用意されている。転がっている間は、わずかな時間だが無敵状態になり、射撃、爆発などあらゆる攻撃を避けることができる。キャンペーン、対戦ともに有効に活用したいアクションだ。



▲コントロールスティックを倒した方向に自由に転がれる。うまく使えばVSの強力な攻撃すらも回避可能だ。

## TOPICS 3 オリジナルコミックの連載がスタート

『ロスト プラネット』の『1』と『2』の間、空白の12年を埋めるピースの1つ、「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画連載が今号からスタート！　第0話を収録した本誌付録では、ヒロイン・ニーナに背負わされた数奇な運命の一端や、彼女を支える人物、厳しい環境で生き抜こうとする農民の姿などが描かれる。ゲームは雪賊やNEVECを中心にした物語だっただけに、そこで描かれなかった世界を理解するうえでも重要なエピソードの1つと言えるだろう。また、VSや使用している武器がゲームと同じものである点にも注目。今回のクラッティスを始め、おなじみのAKが登場する予定。なお、次号以降は毎号本誌にページ数増量で掲載される。ゲームの発売同様、期待してほしい。





表紙タイトル
*ゴッド・オブ・ウォー III* ©Sony Computer Entertainment America Inc.


# 電撃ゲームス Vol.7

デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
2010年3月19日発行・発売
第10巻 第9号 通巻160号

| | |
|---|---|
| 発行人 | 渡部雅人 |
| 編集人 | 江口聡 |
| 発行所 | 株式会社アスキー・メディアワークス<br>〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7<br>TEL 03-6866-7509（編集）<br>TEL 03-6866-7500（広告） |
| 発売元 | 株式会社角川グループパブリッシング<br>〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3<br>TEL 03-3238-8528（営業） |
| 印刷所 | 図書印刷株式会社 |
| DTP | 東海創芸／明昌堂／WAN／エストール |
| 表紙・ロゴデザイン | K Plus artworks（小林博明） |

## STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／後藤勇／本多昇
■編集　宮下雅史／飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮（うどん企画）／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤智也／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中島大裕／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　蛇川貴子／杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦（MUTE）／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■カメラマン　小木野洋也／須藤希久／高野裕靖／田北宏次／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／尹哲郎


## おたよりの宛先

〒160-8326 （株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

## インターネットもチェック!!

### 電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。編集部による気になるゲームのプレイレポートや取材報告、iPhone情報などがアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

### 電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！　最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！　電撃ゲームスのWebアンケート（P.177参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

## 電撃ゲームス フリー編集者＆ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書（編集、ライターのどちらを希望するか明記）、②ゲーム紹介文（800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可）、③自己紹介文（ゲームへの思い入れや得意なゲームなど）を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

**●募集職種**
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

**●報酬**
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

**●応募資格**
・18歳以上（学生不可。経験不問。経験者優遇）
・編集部（東京・新宿）まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

**●面接について**
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

## 巻末企画　頭文字「き」のゲームの思い出　編集部が語る

**■ギャラガ（AC・1981年・ナムコ）**
ガキの頃、おかんと入った喫茶店に設置されたテーブル筐体に入ってた。1回￥100なので1回しか遊ばせてもらえず、終ったあとはデモ画面の星をひたすら眺めていたっけ。（まっつ）

**■ギャプラス（AC・1984年・ナムコ）**
スペシャルフラッグを出してからボスに体当たりすると、自機がパワーアップするんですが、焦って失敗することもよくありました。ＰＣ版はモニター縦置きの特殊仕様！　（じゅし）

**■キン肉マン マッスルタッグマッチ（FC・1985年・バンダイ）**
原作が好きだったからハマったけど、ブロッケンJr.が最強すぎたw　ブラックホール（だっけ？）とかのキャラが使えるプレミアがついたROMはまだあるんだろうか……。　（谷口）

**■奇々怪界（AC・1986年・タイトー）**
幸せだった子供時代、大阪府豊中市新千里南町のオモチャ屋の片隅で夢中になったタイトル。1プレイ￥30だったのと、無敵ポイントからボスをハメてたことが記憶に残る。（野村）

**■機動戦士Zガンダム ジェリド出撃命令（ゲームブック・1987年・勁文社）**
アニメではカミーユの引き立て役といった感のあるジェリドが、最高にカッコいい活躍を見せるゲームブック。ラストシーンでのバスク・オム大佐の器の大きさもポイント。　（TTR）

**■銀河の三人（FC・1987年・任天堂）**
当時小学生だった俺は、このゲームがやりたいがために近所の外山さんの家になかば不法侵入し、勝手にプレイして帰るという愚行を繰り返してました。ブルー最高！　（男塾先輩）

**■キューティー鈴木のリングサイドエンジェル（MD・1990年・アスミック）**
プロレスファンとしては外せない1本。セクシーな衣装、ダメージがわかりやすい顔のアップ、キューティースペシャルなど技の再現度の高さ、実況席の変なセリフが印象的。（平岡）

**■キネティックコネクション（GG・1991年・SEGA）**
絵柄が動くジグソーパズルのゲームギア版。そのアイディアだけで「これぞコンピュータゲームだ！」と思っていた時代は、もう20年以上前になったんですねぇ。　（倉西）

**■きゃんきゃんバニー・プルミエール（PC-98・1992年・カクテル・ソフト）**
初めて購入した美少女ゲームでした。今考えるとよくわかりませんが、すべての選択肢をチャート化して完全攻略したり、BGMを耳コピして譜面に起こしたりしてました。（megane）

**■キャディラックス 恐竜新世紀（AC・1993年・カプコン）**
1面のボス戦、逃げ出した敵に追いついたMESS.O（メス・オブラドビッチ）の第一声「ハァハァ　ぶちのめしてやる」という、あまりにも脳筋まるだしなセリフが最高に好き。（雅）

**■機装ルーガ（PCエンジン・1993年・工画堂スタジオ）**
『きゃんきゃんバニー』と迷ったけど、熱いオープニング曲を聞いたら『機装ルーガ』の名前をあげたくなりました。ファンタジー＋メカ＋SLGの組み合わせは燃えますよね。（そみん）

**■KING'S FIELD（PS・1994年・フロム・ソフトウェア）**
剣を振る、橋を渡る、振り子を避ける……。何気ない動作も３Ｄ演出だと、こんなにもリアリティがあり恐怖を倍増させるのかと衝撃を受けた作品。思い出深い１本です。　（編集O）

**■KING'S FIELD II（PS・1995年・フロム・ソフトウェア）**
とにかくいろいろとシビアで、慣れるまでは移動するだけでヒヤヒヤした記憶が。いきなりスタート地点のすぐそばで足を踏み外して転落死するのは、お約束ですよね？　（宮下）

**■季節を抱きしめて（PS・1998年・SCE）**
「真由って呼んでくださいね」というセリフが強烈に印象に残っている。"春は出会いの季節"という夢を見せてくれたソフトでした。まぁ、プレイしたのは夏なんですけど……。（石丸）

**■機動戦士ガンダム ギレンの野望（SS・1998年・バンダイ）**
最新作の『～アクシズの脅威V』もいいのですが、やはり思い入れやインパクトという意味では初代サターン版に軍配が。「機動戦士ガンダムＵＣ」も参戦した新作を希望！　（ＫＫ＠）

**■逆転裁判（GBA・2001年・カプコン）**
発売当時、ゲームショップで事前情報なしに買ってみたら、どハマりしちゃいました。「ホネつきステーキ」「オバちゃん」とか、語感のよい単語が飛び交うのが好きです。（アラケン）

**■キングダム ハーツII（PS2・2005年・スクウェア・エニックス）**
ゲーム自体も好きですが、一番印象に残っているのは、当時電撃PSの取材でディズニーランドへ行ったこと。若いモデルさんに囲まれて浮いていたのはココだけの秘密だ！（おしょう）

## 新年度を迎える次号は発売直前の『MGSPW』をガッツリお届け！

春です、花粉症の季節です!!　さて、新年度一発目となる次号では、発売直前の『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』をアツくお届け。本誌編集長が"潜友"伝道の旅と称して全国行脚しているタイトルだけに、電撃ゲームスならではの超充実記事にご期待ください！

**電撃ゲームス Vol.8**

**4月23日（金）発売予定!!**　※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


NINTENDO DS
世界中のどこにもない、
地図をつくれ。
世界樹の迷宮 III
星海の来訪者
2010年4月1日発売
ATLUS
©ATLUS CO.,LTD. 2007,2009
NINTENDO DS ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
http://sq3.atlusnet.jp/
希望小売価格：¥6,279(税込)
CERO
A
全年齢対象




電撃ゲームス Vol.7


デンゲキニンテンドーDS 5月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年3月19日発行・発売 第10巻 第9号 通巻160号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)


ASCII MEDIA WORKS

定価650円 本体619円




印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-05
Ⓛ-2010/5/18
4910165360504
00619

電撃ゲームス Vol.7付録③『ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているしおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



## 電撃ゲームス Vol.7付録③『ナルキッソス ～もしも明日があるなら～ Portable』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。

電撃ゲームス



Narcissu

1st Episode Heroine

Setsumi Sakura

Original Production : STAGE-NANA
Character Design : Kouji Ogata

電撃ゲームス Vol.7 付録③
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

**ナルキッソス**
**～もしも明日があるなら～ Portable**
発売日：2010年5月27日
価格：5,040円（税込）※通常版
　：6,090円（税込）※DXパック
ハード：PSP
ジャンル：AVG（オムニバスノベル）
メーカー：角川書店



電撃ゲームス



Narcissu

2nd Episode Heroine

Himeko Shinohara

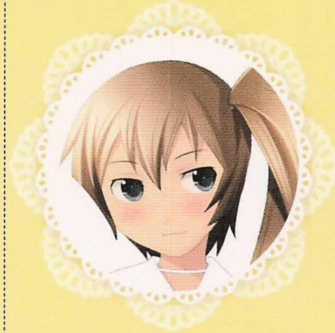
Original Production : STAGE-NANA
Character Design : Kouji Ogata

電撃ゲームス Vol.7 付録③
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

**ナルキッソス**
**～もしも明日があるなら～ Portable**
発売日：2010年5月27日
価格：5,040円（税込）※通常版
　：6,090円（税込）※DXパック
ハード：PSP
ジャンル：AVG（オムニバスノベル）
メーカー：角川書店



電撃ゲームス



Narcissu

Another Episode Heroine

Iris

Original Production : STAGE-NANA
Character Design : Kouji Ogata

電撃ゲームス Vol.7 付録③
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

**ナルキッソス**
**～もしも明日があるなら～ Portable**
発売日：2010年5月27日
価格：5,040円（税込）※通常版
　：6,090円（税込）※DXパック
ハード：PSP
ジャンル：AVG（オムニバスノベル）
メーカー：角川書店



電撃ゲームス



Narcissu

Last Episode Heroine

Yoko Kusaka

Original Production : STAGE-NANA
Character Design : Kouji Ogata

電撃ゲームス Vol.7 付録③
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

**ナルキッソス**
**～もしも明日があるなら～ Portable**
発売日：2010年5月27日
価格：5,040円（税込）※通常版
　：6,090円（税込）※DXパック
ハード：PSP
ジャンル：AVG（オムニバスノベル）
メーカー：角川書店

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.7「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

住所 〒　　　　都道府県

| フリガナ<br>氏名 | 年齢<br>歳 | 電話番号<br>(　　　) |
|---|---|---|

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

# 電撃ゲームス Vol.7 読者アンケート

希望商品番号（P.179を参照）

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

良い例 24 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12 13 14 , ,

15

①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone ⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

22 機種名

23 その他 24 その他

25 , , 26

27 機種名

28 29 , , その他